免责声明

杂志信息：

名称：掌机王 SP VOL.161

作者：aogu1234@tgfans

制作软件：Adobe Acrobat 9 pro

制作时间：2011年8月6日

页数：212页

掌机王Sp

THE KING OF POCKETGAMES

VOL.161

专题企划
笑一笑十年少
搞笑游戏大盘点

游戏文化频道
《仙境传说》历史回顾

攻略透解
纸盒战机 PSP
塞尔达传说 时之笛 3D 3DS

PSP 特快专递
秋之回忆 誓约的记忆

特稿
谁将是你最亲密的枕边人？
次世代随身游戏机畅想

研究中心
生化危机 佣兵 3D 3DS





《圣骑战史》&《塞尔达传说 时之笛 3D》卡片（两张）

重庆中电电子音像出版有限责任公司

本辑特别关注





特稿

P4

分析E3重头硬件PSV和Wii U的前景

谁将是你最亲密的枕边人？
——次世代随身游戏机畅想

攻略透解

P43



一笛在手天下走

系统详解
剧情攻略
全迷宫地图

塞尔达传说 时之笛3D 3DS

小小机器人拯救世界！

攻略透解

P67



系统详解
剧情攻略
全分支任务解析

纸盒战机 PSP

专题企划

P120

放飞心情轻松一笑
炎炎夏日不再烦恼



笑一笑十年少
——搞笑游戏大盘点

卷首语

E3后游戏新作大爆发，各种掌机游戏新情报不断，本辑《掌机王SP》光是前线狙击就多达30页，而且也是第一次在一本《掌机王SP》里出现了四种掌机前线齐亮相的情况，好不壮观。当然，随着主机更新换代，作为前辈的PSP和NDS也会渐渐把版面让给两位后辈，不知道再过多少辑，《掌机王SP》的目录上就会只剩下PSV和3DS两个机种了。回想两台掌机过去发售的几年，可以说圆满地完成了自己的使命，为各自的东家在掌机领域打下了坚实的基础，而身为玩家的我们在见证了两台掌机的成长的同时，也从它们那获得了数不尽的快乐，这份快乐将会作为回忆永远保存下去。

乌冬



掌机王Sp VOL.161



http://www.tudou.com/programs/view/FcD-CCu56P0/
密码：666666

口袋光环 VOL.161

封面用图：诺拉与刻之工房 雾之森的魔女
封面设计：咕噜

主　　编：LIKY
责任编辑：胧月
出版单位：重庆中电电子音像出版有限责任公司
设计组版：深圳市正方图文设计有限公司
印　　刷：深圳市濠江实业有限公司
发　　行：（0931）4867606
开　　本：32开　138毫米 X 210毫米
版　　次：2011年7月第一版
印　　次：2011年7月第一次印刷
印　　张：6.5
印　　数：0001—3500册
字　　数：220千字
出版日期：2011年7月
定　　价：12元
ISBN 978-7-89476-653-3

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，《掌机王SP》不予承担任何责任。
2.独家授权——《掌机王SP》采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《掌机王SP》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，《掌机王SP》不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3.凡向《掌机王SP》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以《掌机王SP》收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《掌机王SP》或其他刊物、媒体的损失，以投稿人承担一切法律责任。
4.投稿地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）　邮编：730020。E-mail投稿邮箱：pgking@263.net.

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

特稿

掌机情报站

掌机黄金眼

三次元空间

攻略透解

前线狙击

新作拼盘

CONTENTS 目录

游戏索引

游戏类型说明

内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下：

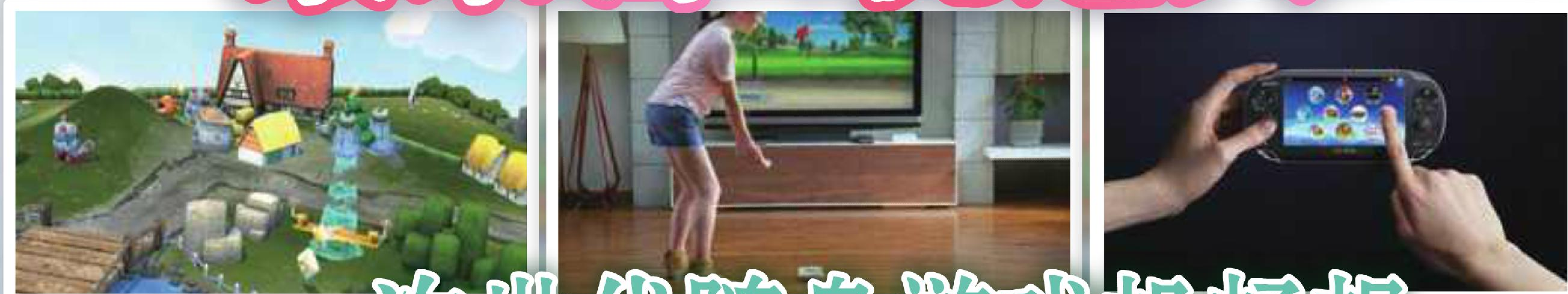
ACT	动作游戏
A・RPG	动作+角色扮演游戏
AVG	冒险游戏
A・AVG	动作+冒险游戏
ETC	其他类游戏
FPS	第一人称视点射击游戏
FTG	格斗游戏
MMORPG	大型多人在线角色扮演游戏
MUG	音乐游戏
PUZ	益智类游戏
RAC	赛车游戏
RPG	角色扮演游戏
RTS	即时战略游戏
SLG	模拟/战略游戏
S・RPG	战略角色扮演类游戏
SPG	运动游戏
STG	射击游戏
TAB	桌面游戏

机种说明

内文中所出现的游戏机种名称大多为缩写，各缩写名词及各游戏机名称的解释如下：

GBA	Game Boy Advance，Nintendo公司出品
iDS	iQue DS,神游科技有限公司出品
iDSL	iQue DS lite,神游科技有限公司出品
NDS	Nintendo DS，Nintendo公司出品
NDSL	Nintendo DS Lite，Nintendo公司出品
NDSi	Nintendo DSi，Nintendo公司出品
PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
GBM	Game Boy Micro，Nintendo公司出品
3DS	Nintendo 3DS，Nintendo公司出品
PSV	PlayStation Vita，SCE公司出品

谁将是你最亲密的枕边人？



——次世代随身游戏机畅想





文 挚友_甘蔗　编 胧月

“坐无坐相，站无站相”是我们从小就会被大人所批评指正的顽劣习惯。但任何事物都有其两面性，既然全天下都在批评，那么这件事自然是普遍存在甚至被广泛欢迎的。事实就是正襟危坐很累，无论是体力上还是精神上都是。

那么我们要怎么来放松呢？拿一个掌上游戏机，以任何你感觉舒适的姿态，自由自在，不受时间和空间束缚地玩自己喜欢的游戏，就是一种很好的方式。这也正是掌机存在的最大意义。

这里有一个特别重要的概念需要澄清。掌机存在的重要意义确实是满足我们这种放松的需求，但并不代表我们这种需求唯有掌机可以满足。无论什么时候都走在时代前沿的任天堂这次E3又给出了一个让人赞叹的尖端解决方案——Wii U。

而另一方面距离索尼的NGP发布也已经整整半年过去了，同样是在这次E3，NGP被正式命名为PlayStation Vita，所有的硬件准备工作现在已经全部完成，接下来就只剩下生产制造广告宣传和渠道贩卖这一系列流程了。

所以，你选哪一个？这看起来是一个非常荒谬的问题，但也是一个非常现实的问题。据调查，掌机有百分之八十的时间是在家里使用（各位也不妨想一想自己的情况是不是这样），所以必然地，可以在家里随意使用的Wii U将和掌机产生剧烈冲突。

媒体从业人员的良心就是少点陈腔滥调和奇谈怪论，多点时事和新鲜事。所以本文会尽量减少一些重复性的内容陈述，至于3DS的部分因为已经上市很久相信大家也比较了解，就全部略过不谈。（并没有忽视3DS竞争力的意思。）

PSV篇

加拉帕戈斯群岛
渐行渐远的欧美和日本

既然这是一本传统游戏期刊，那么大家最关心的一定还是核心向游戏。这里就放在最前面来谈。

日本的部分现在非常简单明了。无力跟进大标题大制作，但中小规模的核心向游戏很活跃，领先世界的日本游戏王朝早已灰飞烟灭，但日式游戏不仅没死，反而在PSP这个神奇的平台上繁衍得很好。说到底以日本本国的市场规模，要养活日本厂商，还是问题不大的。

但PSP毕竟已经是那么多年以前的旧世代主机了。（尽管PSP上新游戏的表现力还真是一点不弱。）所以PSV是一个顺理成章的交接?

我们可以想象，日本厂商的回答是：不。就整个日本来说，保守和行动迟缓都是这个民族的显著特点，在游戏主机更新换代的时候同样如此。那怎么办呢?

很显然PSP Remaster也好，PS2老游戏重制也好，都绝不是冲着PS3去的。PS3的软件阵容至少在日本完全是统治性的，即使在欧美，也已经打开了跨平台游戏利益均沾、第一方游戏亮点不断的良好局面。小岛秀夫已经讲得非常清楚了，“《潜龙谍影》系列”的重制卖点就是PS3和PSV的联动，不仅如此，以后他旗下所有重要游戏，都将采用同样的战略——PS3和PSV联动。

这个时刻纠缠于“复刻是否业界之耻”是非常滑稽的一种视角。第三方厂商对参入新主机的担忧是完全有道理的——“既然看起来一切都尽善尽美的3DS头炮都可以打哑，我为什么要去相信未知因素或许更大的PSV呢？”在这样的关键时刻，SCE充分利用到PS3家用主机在日本市场的惟一性，给了日本第三方厂商一个非常安全又高效的游戏开发渠道，轻而易举地实现了双赢。

与此同时，我们都知道，既然市场上暂时还没有PSP的代替品，日本厂商对PSP的迷恋也不可能马上结束。这次E3也已经很明确了，PSV直接支持所有PSP下载游戏，实际就是支持所有的PSP游戏，只不过有些PSP游戏暂时没有放出下载版而已。并且它还提供完善的右摇杆操作和画面缩放支持。所以呢?即使买台PSV来玩PSP游戏也完全没有问题。不少人都知道SKE48文学少女秦佐和子的故事，显然喜欢重复购买主机的也并不只是她一个人（当然她这种连买七台的确实也有点夸张就是了），改款、变色、游戏限定版，各种营销策略都是为了刺激主机本身的销



■加拉帕戈斯群岛标志性的巨龟，独自进化而无忧无虑的日本游戏。它背上的那只鹰恰似已经逐渐飞远的欧美游戏，两者已然不可同日而语。

量，那么只要简单地把PSV当作另一台PSP不就得了——反正PSP还是当前日本市面上最火的主机，反正PSV也不贵。

至于欧美的部分，实际上我个人一直有一个观点，PSP失去欧美厂商的支持固然有欧美厂商只擅长大标题不擅长在低机能主机运作的原因，但同样重要的理由应该是盗版的影响。或许在很多人看来，X360刷机是盗版，NDS烧录卡是盗版，PSP自制系统也是盗版，这不是一回事么？但其实是不一样的，开店刷机或卖烧录卡被抓是重罪，但互联网上放自制系统的刷机程序可没人管得了你。所以这次PSV应该是有比较强劲的防盗系统，不仅是顽固地拒绝了安卓系统，光从记忆卡非常诡异地采用了独有格式就可以看出点端倪来——很有可能当我们把PSV连接到电脑的时候，将无法触及全部的文件系统，而只能进行诸如音乐图片等有限范围文件夹的管理操作。

显然这一次SCE对欧美的推广也是比较谨慎的。实体盘被严格限制在大作的范围。基本上对第三方推荐的模式还是以PS3和PSV联动为主。像是统一规格的PSN下载游戏《反重力赛车 2048》，云端储存的记忆公用《废墟》，都会有不错的效果。而大作方面首先就是第一方来推。虽然索尼的第一方标题就品牌价值而言和任天堂相比可以说是微不足道，但只要能充分展示PSV的优势，那第一方游戏的使命就算是达成了。毫无疑问《未知海域 黄金深渊》和《小小大星球》这次都干得非常不错。其次就是“接近无损”的跨平台游戏，之所以这次E3惟一请出的日本游戏是《街头霸王对铁拳》，这是有很深的用意的——连不那么喜欢跨平台、技术力也比较弱的日本厂商都可以迅速赶制出表现接近“PS360”（流传于网络上的PS3和X360的合用简称）版本的游戏，那么本身就喜欢跨平台、技术力也够强的欧美厂商自然也不在话下了。事实上，像EA的《FIFA12》这样的重磅游戏确实就是跨平台地支持了PSV，并且表现不错。

就核心游戏层面而言，PSV在日本的处境相对会好过一些，既有大量的现成资源可以继承，日本消费者也更习惯于按部就班的实体盘消费。而在欧美则接近于重新开始，必需紧紧抱住PS3的大腿，以及强调主机性能和机能上的优异，才有机会吸引到欧美核心玩家。不过幸好PSV并不只是一台核心主机。

联合突袭
奋战中的Xperia Play

毫不奇怪，这台非常独特的安卓智能手机暂时并没有引起特别大的市场反响，媒体方面的评价也不怎么积极。手机游戏来势汹汹没错，但真的搞一台玩游戏的手机那就是另一回事了。

但无论是对手机游戏厂商、索尼爱立信还是SCE来说，这都不是特别大的问题。只要PSV可以完整兼容Xperia Play游戏，那么手机游戏厂商一定乐意去特制自己的游戏以对应实体按键；只要有PSV这座靠山，索尼爱立信就不怕其他厂商搞类似的手机。竞争对手搞出实体按键游戏手机，很可能就没有手机游戏厂商愿意为之特制化，这些厂商给Xperia Play搞特制化终究是看中了以后通行到PSV上的销量潜力。至于对SCE，事情就更简单，反正休闲游戏这块，只要数量多，只要价格便宜，技术支援方面的事情都好商量。

截至到E3，Xperia Play已经有了近百款按键特制化的游戏，其中很多是免费的，收费游戏的价格也不高，甚至还争取到了《我的世界》这样的独占大作。Xperia Play的专属软件商店，游戏包月服务，都在有条不紊地推进中。

记住，这一切对PSV都是重大的利好消息。是的，或许你作为一个传统的、硬派的玩家，对手机游戏从来都是嗤之以鼻，但你的女朋友，还有你的钱包或许就不这么认为了。我们甚至可以说PSP初期让人大跌眼镜的表现，恰恰就是败给了NDS所引领的小游戏风潮，但这样的事情在PSV身上已经不可能再发生了。PSV拥有全功能的益智游戏环境，还有兄弟单位索尼爱立信支援的那么多安卓平台

游戏。

但这一切都尚未明朗，虽然目前的情况看起来是还好，但仍然存在手机游戏厂商不再看好“索爱-SCE-PS Suite”这套组合，放弃开发特制版安卓游戏的可能性。甚至索爱自己觉得没前途要撂挑子的可能性，都不能说完全没有。说到底还是需要SCE在PS Suite这块继续加把劲，尤其是当谷歌的游戏内支付平台全面铺开之后，更要协调好多方利益——对手机游戏厂商来说，广告收入和游戏内支付才是命根子。



▲创造、共享、探索、体验——独立游戏的典范。或许有一天《我的世界》也会来到PSV，并且充分利用到PSV的各项机能。但在此之前，如果可以共享到Xperia Play版本，也是非常不错的一件事不是吗？

利用PS Suite共享到安卓游戏的一个特别大的好处就是：当PSV上市之后，玩家可以没有任何负担地用手里的PSV免费尝试很多五花八门、稀奇古怪的游戏。而与之形成对比的是，在3DS的eShop里买一套FC画面的越野摩托就要花上600日元……嗯，当然这游戏口碑据说还不错。

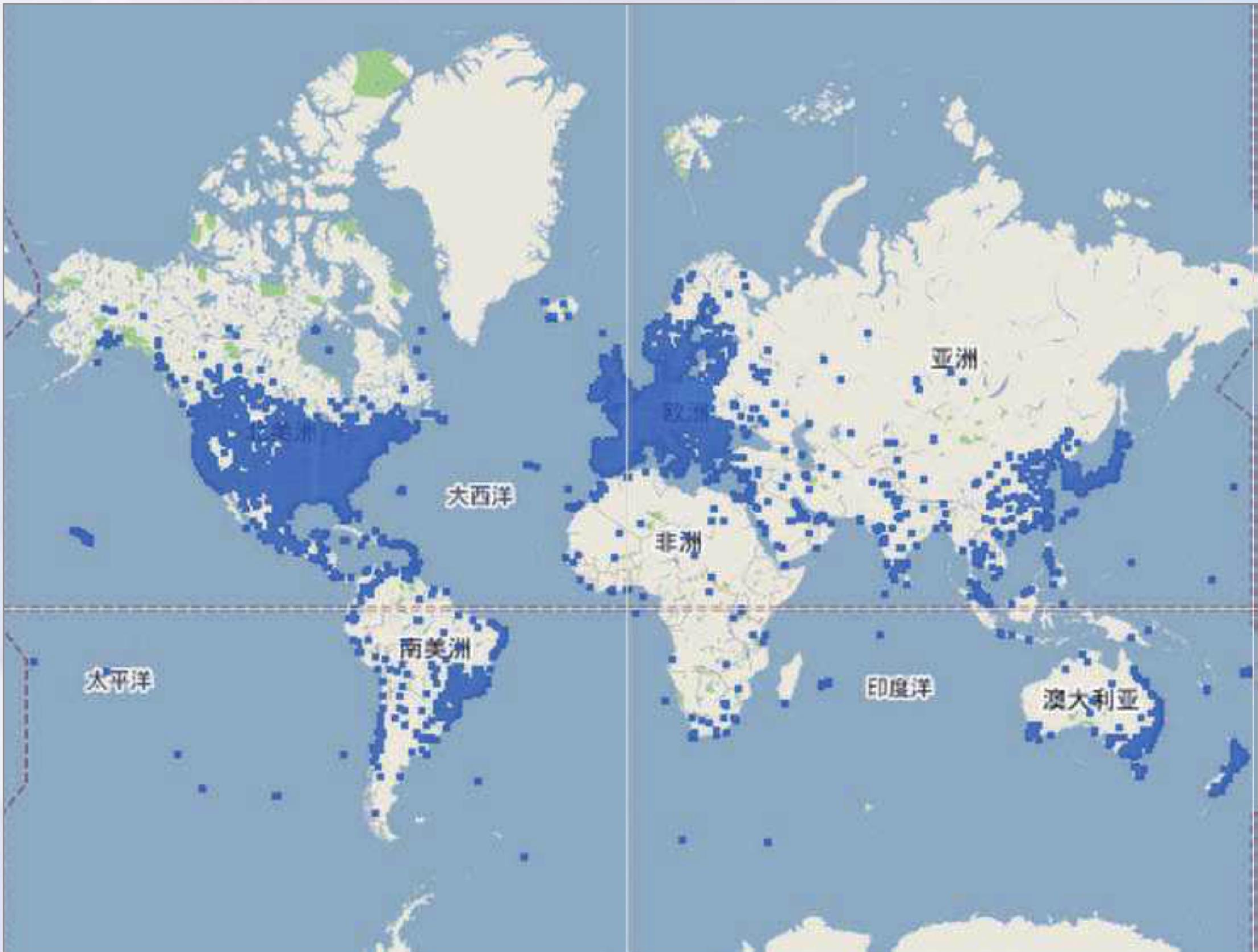
三剑合璧
3G网络、位置感知、扩增实境

如果说PSV仅仅只是在传统游戏和休闲游戏上双双发力的话，说句大实话，会面临“传统游戏做不过Wii U和3DS兄弟组合，休闲游戏做不过手机” 的必然结果。所以从始至终，PSV最让人期待的决定性机能一定是基于无线网络和定位的游戏社交网络。

这半年来SCE在这一块也是花了很大功夫。

首先，我们最直观地看到，3G版PSV只比Wi-Fi版贵50美元。（对照组：3G版iPad比Wi-Fi版iPad要贵130美元。）当然3G这块除了硬件费用外，网络流量费用是一个巨大的问题。AT$T开给iPad的流量套餐是15美元250M，或者25美元2G，这个价格对于PSV来说会是比较昂贵的。SCE可能会有这么些办法，一是锁掉3G模式下吃流量的那些功能（比如游戏下载、网络视频，甚至3G模式下网络浏览器都只能用UCWEB那样的流量压缩版），让3G模式下的PSV只能用于网页浏览、社交软件和游戏社交网络；再一个就是对购买3G版并且订购3G套餐的用户每个月送游戏或者是送PSN PLUS会员资格。

至于位置感知方面，SCE也确实尽到了最大的努力，直接在系统层面深度嵌入SKYHOOK引擎。SKYHOOK是一家利用Wi-Fi基站提供位置信息和本地化服务的网络公司。SKYHOOK在各处架设Wi-Fi基站（估计也可能会和其他无线网络商合作），然后拥有SKYHOOK引擎的行动设备通过和这些基站的数据通信，可以获得自己所在位置的信息。SKYHOOK也可以通过Wi-Fi基站向你的行动设备发送本地化服务信息，比如像是FM电台，本地商家信息和优惠券，这些Wi-Fi基站或许还可以提供无线网络连接服务。目前我们可以确定的是PSV将非常充分地利用到SKYHOOK的位置定位系统，因为GPS存在定位速度慢和在闹市区信号可能被遮蔽这个明显的缺点，所以相对来说定位快速准确的SKYHOOK会是一套比较完美的解决方案，也几乎是惟一能让Wi-Fi版行动设备也能用上位置定位的方案，比较著名的例子——Wi-Fi版iPad的SKYHOOK定位功能一开始让很多不明真相的群众惊呼苹果是不是忘了去掉Wi-Fi版的GPS组件。



▲SKYHOOK的Wi-Fi基站覆盖范围图，显然美国欧洲日本都可以很好地享受到服务，甚至中国大城市也有一定覆盖率。（比如上海内环线内基本全覆盖）因为位置定位是PSV非常重要的功能，如果大家不是非常确定自己所在地是否有SKYHOOK服务，建议到SKYHOOK官网查看。如果确实没有，或许买3G版使用3G基站定位或者GPS定位比较妥当。（请注意，Wi-Fi版的PSV是没有GPS功能的！）

最后是扩增实境。或许有些3DS的拥有者对此有些不以为然，不就是摄像头对着AR标签卡片然后屏幕上出个怪兽吗。这仅仅只是扩增实境最最初级的阶段。让我们看看SCE（或者说索尼集团）为PSV准备了什么。

我们先从无线网络和位置感知结合扩增实境的应用开始。很简单的例子，你把摄像头对着没有任何AR标签信息的一家店铺，然后你的屏幕里却会跳出这家店铺所贩售货物的信息。原理也很简单，位置定位后，从网络下载你当前位置所对应的信息，然后把网络下载的信息和摄像头拍到的真实场景叠加在屏幕上呈现。这个技术在现实中的运用存在一个非常重大的缺陷，就是要求定位精度极高，否则叠加出来的信息可能就有偏差。但随着索尼独有的SMART AR智能辨识技术的运用，这个问题将可以得到很好的解决。

SMART AR技术有这么几个巨大的优势：

首先是对AR标签无要求，不需要有高反差的特别制式标签让摄像头来识别。这样一来，目标物体本身就不会因为要身背AR标签而被破坏观感。更重要的是，SMART AR是识别物体而不是识别标签，理论上AR识别数据库不断更新的话，你面前的任何东西都可以被识别出AR信息然后在你的屏幕中跃动起来。比如你是AKB48的粉丝，以后每放出一批生写真，官方都会在软件数据库里添加生写真对应的数据。这样你买到生写真后，用更新了最新数据库的PSV摄像头对着生写真，哇，偶像穿着生写真的服装就在你面前啦。

其次是AR标签的识别范围极广识别能力极强，摄像头在离AR标签很远的地方还可以进行高速大范围移动，照样不影响虚拟信息在屏幕上的正常显示。更绝的是因为摄像头对AR标签的识别是基于3D空间判断而非AR标签本身位置，所以即使你摄像头离开AR标签，屏幕上照样会继续有虚拟信息呈现。想象一下，你的摄像头离开了眼前的那个潘多拉魔盒，但从魔盒读取的信息已经根据既定的3D空间自动展开活动，你的PSV无论朝向哪个方向，都会看到各种罪孽的具现化在你房间里盘旋……

最后是获取到的扩增实境信息甚至都不是固定死的，还可以在屏幕中操作。索尼官方的演示是，摄像头对着一张现实中四拼一的海报，屏幕上就出现了一叠四张的海报，你可以用手指来翻页选中你感兴趣的那一张海报。然后有一个游戏就可以是这样：打倒最后大魔王，屏幕跳出来一行字要你亲手打倒一下，然后用摄像头对准说明书最后一页屏幕上跳出复活的大魔王，一指头给按死，通关。没说明书的盗版党彻底泪目。关于这一段扩增实境，如果大家看得云里雾里的话，可以从本辑“口袋光环”中观看。

最后来一个最劲爆的实际游戏应用。鬼才制作人　田省治前阵子爆料PSV版《跨过我的尸体2》核心理念，就是充分利用以上三剑合璧搞的一个游戏社交网络。

首先是官方网络更新扩增实境数据库，游戏里会有隐晦提示。

然后玩家根据提示去找地方，拿着PSV摄像头到处拍，终于找到了，原来是在东京塔下面！因为怪兽太强力，一个人上去就是送死，那怎么办呢？马上连通网络打开PSV的位置信息和社交功能，给位置在附近又玩《跨过我的尸体2》发消息发邀请，或者索性去网络社群的游戏板块发消息召集同伴。

同伴来了！附近开着游戏的人自动组成Wi-Fi Party，然后冲着怪兽就上。真的是“跨过我的尸体”了，玩家们前赴后继不断倒下又不断有人接着再战，终于打倒了敌人。人群中爆发出一阵欢呼，然后开始认亲的认亲，分赃的分赃，拥抱的拥抱，吵嘴的吵嘴。有水平臭的自吹自擂，也有水平高的神秘大侠没有露面就悄然而去，有美女，也有胖宅。

什么是游戏社交网络？这就是了。

“基于游戏的社交网络”和“基于社交网络的游戏”虽然文字组成元素完全一致，但排列顺序的不同就会导致两者根本性的区别。是的，PSV要进占“基于社交网络的游戏”市场根本是痴人说梦，Facebook把自己的整套系统完全嵌入智能手机甚至自己跳出来出专用主机已经是近在眼前的事情了。但是PSV可以提供最高规格独一无二的游戏体验，再加上此次极端强化无线网络、位置服务和扩增实境的作用，用游戏本身的乐趣创造粘性（而不是在人际关系的粘性中加入游戏），这将会是PSV最大的突破之处。

Wii U 篇

虽然你们肯定已经看过一些对Wii U歌功颂德的文章，但因为我个人同样非常看好和强烈期待Wii U，Wii U篇实在是无法避免用较大的篇幅来对Wii U再“吹捧”一下——总不能让我昧着良心颠倒黑白吧。

欲扬先抑？Wii U的发布会毫无疑问是一场彻头彻尾的灾难，即使岩田聡本人都已经开始后悔——有的媒体用词柔和一些，说他是困惑不解。有的媒体直接用上了“后悔”这个比较强烈的字眼。Wii U发布会带来的影响确实是恶劣的，体现在这样几个方面：

1.命名

继3DS之后，命名再次犯下同样的致命错误。3DS如果说有缺点，那么命名肯定是首当其冲。3DS所面向的LU层面集体搞不清楚状况，以为这只是NDS的又一次改良款（加入3D机能），又由于3DS强大的画面完全无法通过传统媒体来展现，导致群众的困惑迟迟得不到解答。既然只是又一次改良款，为什么一下子价格要将近翻倍呢？真的不懂了。

结果Wii U居然完全没有吸取教训，继续采用这种模糊又暧昧的命名方式，让人百思不得其解。E3任天堂发布会当天无数人都把Wii U当成Wii的一个新配件，这已经直接宣判了Wii U发布会的死刑了。


■整个Wii U的发布会就像这张图，你根本搞不清它到底在搞啥。

双屏分离，所以可以实现的特殊玩法几乎无穷无尽。充分利用Wii U的双屏，传统游戏可以增加游戏乐趣和新鲜感，益智游戏的想象力完全引爆，聚会游戏这块因为实现了不同的角色定位所以也被大大增强了。

虽然在某种意义上，或许PS3和PSV也可以实现类似的效果，但是一台主机和两台主机的购买成本和平台搭建难度是完全不同的，游戏软件开发商也不会对在PS3和PSV上实现这样的偏门功能感兴趣。理由很简单，因为无利可图。

现在再让我们回到本文的标题。Wii U的可怕之处还远不止双屏配合这一点。再次强调，绝大多数人玩掌机图的就是舒适自在（而不是带出去），而Wii U的第二种工作模式：脱离电视独立运作，恰恰可以完美地满足这个需求。Wii U的手柄够大够爽功能够多，呈现的画面够强力，却因为没有处理单元而可以充分做到轻量化和长续航。事实上并没有人真的担心多开一台主机那100瓦的电力消耗，大家关心的只是躺在床上时拿在手里的那个玩意儿到底表现如何——至于这种表现具体是怎么实现的，就完全无所谓了。

这还没完！因为平板电脑的使用领域同样有很大一块是在家里。（虽然比起掌上游戏机，平板电脑在工作场合的使用率要高很多。）拥有6.2英寸屏幕、高续航和高主机性能的Wii U，又在这个领域有很强的竞争力。总而言之简单一句话——Wii U几乎可以满足你在家里对电子娱乐设备的所有需求。

凭借3DS和Wii U的组合拳，实际上任天堂实现了对竞争对手全面性的压制。最高家用主机性能，最高室内用随身机性能，最方便的3D显示方案，最丰富的游戏玩法，以及

2.主机信息的含糊

这一点也被狂批。即使Wii U硬件完全没有定型，但最起码的一条底线肯定是有的，那就是性能等级绝对不会弱于PS3和X360。（事实是Wii U的游戏演示确实恰恰就是PS3和X360的游戏。）但整个发布会对主机关键的性能完全避而不谈，难免给人一种做贼心虚和底气不足的感觉。

3.只有概念，没有细节

整个发布会几乎没有任何详细规格，画面是其他主机的游戏外加所谓的技术演示播片，性质类似于和早已沦为笑柄的PS《恐龙危机》、PS2《FFⅧ》的舞会DEMO和PS3《杀戮地带》。Wii U新概念手柄的演示非常棒，但绝大部分人甚至都没弄明白这到底是啥玩意儿。

不过即便是头炮炸膛，也并不影响Wii U的前景，因为Wii U实在是太过伟大的一个产品，一如之前的NDS、Wii和3DS。任天堂最擅长的枯木逢春理念在Wii U又得到了充分体现，这次的枯木就是雷声大雨点小了无数年的多屏游戏概念。

无论是NDS还是电脑游戏多屏输出，都存在一个致命的弱点：不同屏幕的相对位置几乎固定。这个致命的弱点直接导致双屏玩法受到彻底的局限，最多就是多一个信息显示屏或者一块触摸板，仅此而已。

而Wii U就完全不同了，由于真正实现了

最廉价的掌上游戏主机（PSV发售后3DS的降价是显然的）。我们所能想象到的任何一种游戏方式都完全被囊括。任天堂甚至还承诺将全力实现3DS和Wii U手柄的互通，想象一下到时候拿着3DS发送信号到Wii U手柄，（别忘了3DS天生就拥有双屏输出能力！）从而实现双人对战和配合；又或者是朋友来家里的时候，直接拿出3DS作为Wii U的第二支屏幕手柄，这样的场景会有多梦幻……

看起来索尼和微软似乎都没有任何机会了哦？其实并不尽然。

这里不去纠结任何细枝末节无关大局的小问题。比如液晶屏的规格极差，一机只能支持一个屏幕手柄，屏幕手柄的使用范围不够广，无统一网络服务中心等等等等……

最关键问题始终是，时间和定价。而岩田聪本人的正式回答——

时间：2012年底之前

这显然太晚。到那时候PSV已经发售整整一年，PS3和X360的体感套装应该也已经降价，甚至次世代家用主机都可能在2012年的某个时期浮出水面。

实际上Wii U的出现本身已经晚了整整一年，去年E3是最佳登场时机，却因为和3DS冲突被迫先让路。现在反思当初的决定肯定是有问题的，对任天堂而言，家用机市场的局面比掌机市场要严峻很多。然后到了今年上半年又遇到日本大地震，使得设计工作不可避免地受到影响。设计进度的延迟从这次E3发布会上的慌乱可见一斑。

由于已经完全颓势的Wii亟需一个继任者，所以Wii U的发售日期没有任何探讨的余地，就是很简单的“越早越好”。拖晚一天，胜利的机会就溜走一分。

售价：底线是25000日元，不会比PS3和X360贵太多

这个说法本身没有太大问题。但是很重要的一点是，Wii U没有3DS那样的时间优势，上市的定价直接决定生死，所以初始定价决不能出任何差池。以Wii U和PS3、X360性能相同来计算，加一个屏幕手柄折算下来贵50美元是合适，贵100美元应该是上限了。

之前英国零售商给出的400英镑的惊人预购价格现在已经取消，希望这只是个美丽的错误……

如果一切顺利，Wii U必将是无可阻挡的究极大杀器，或许电子游 戏这么多年的进化只是为了等待Wii U的出现也说不定。但永远记住“妄图预言未来的人往往被历史耻笑”，3DS发售前热捧任天堂三月底全球血洗400万甚至购入股票等着数钱的人，谁会想到时至今日3DS首批出货都没卖完，而这四个月任天堂的预期股价更是跌去将近一半呢？

历史的选择权自然在玩家。但现在的玩家和一年半以后的玩家，并不是同一个族群。这就是Wii U所面临的最大挑战了。

所以，谁会是你最亲密的枕边人呢？



■Wii U的同室多人玩法概念图，四名玩家用手柄操作Mii形象的角色，而中间的Wii U平板控制器则关注着全局。

文 雷伊

掌机情报站

NEWS STATION

事件 EVENT

东京游戏展2011主办者情报发表，出展厂商超过140家



一般社团法人电脑娱乐协会（CESA）于6月22日发表了“东京游戏展2011”（TGS 2011）的举行概要。根据发表得知，截止到6月22日，预定在TGS 2011中展出的厂商已经达到了146家。因为考虑到电力不足的情况，主办方决定采取节电措施，预计电力消耗相比去年节省25%。具体措施包括展示用的照明灯改用LED灯泡、下行扶梯不再开放等，除了这些运营方面的努力之外，各展位的使用电量也会受到限制。而在2009年开始实施的“绿色电力”在今年也将继续采用。

今年的TGS将于9月15日（周四）在老地点——位于日本千叶县的展馆幕张MESSA举行，与往年一样将持续4天，其中9月15日、9月16日为仅面向媒体的商务日，9月17日、9月18日为面向所有玩家的普通公开日。普通公开日门票售价方面，如果提前购买为1000日元（约合人民币80元），如果展会当日购买则为1200日元（约合人民币96元）。门票将于7月13日起进行预售。除了普通门票之外，主办方还提供了名为“TGS SUPPORTERS CLUB入场券”的包含了丰富赠品的特殊套票，该套票仅接受预售，并且将在达到特定数量之后停止销售。该特殊门票售价为3000日元，其中除了包含门票一张之外，还将包括TGS SUPPORTERS CLUB的特制T恤一件、原创徽章一枚。另外，持有此入场券的参观者还将有资格在早上提前入场。而若想购买商务日门票，首先需要在TGS的官网进行登记确认是游戏业的相关从业者才行。如果具备购买资格，那么就能够购买可用于9月15日、9月16日两天的入场通票，售价为5000日元。

TGS 2011除了众多厂商携游戏进行展出之外，还将包括“TGS论坛2011”，其中包含收费的专门会议，如“智能手机与平板电脑会议”、“SNS平台会议”、“社交游戏会议”、“亚洲游戏商务会议”等四项内容。另外，去年在展会期间举办的亚洲游戏商务峰会、斗剧inTGS在今年也将继续召开。

6月13日 本日召开的“《高达》系列”新作发表会上，确认系列的动画新作为《高达AGE》，将于今年10月播出，而该作品的剧情/系列构成则出人意料地将由日本著名游戏公司Level-5的社长日野晃博来担当，人物设计原案则是“《雷顿教授》系列”以及“《雷电十一人》系列”的长野拓造。除了动画之外，与《高达AGE》相关的游戏目前也正在制作之中。其中一款是《SD高达 G世纪》的新作，这款作品中将会有《高达AGE》的机体参战，但作品的发售日和机种目前均未确定。另外一款是由NBGI和Level-5合作的RPG，详细情况也未公布。



事件 EVENT

SEGA欧洲子公司遭黑客入侵，近130万用户情报遭泄漏

SEGA于6月19日宣布，同社位于欧洲的子公司SEGA EUROPE LTD（以下简称SEL）运营的用户服务“SEGAPASS”，遭到了外部的非法入侵，该服务中登录的所有用户的个人情报（姓名、出生年月、E-Mail地址、密码）均遭到了泄漏，涉及的受害者多达129万755名。

SEGA方面表示，“SEGAPASS”主要是一项以向注册用户提供新产品情报信息为目的的服务，其中并不会保存用户的信用卡信息，因此不存在信用卡信息被泄漏的可能性。在SEL方面发现了非法入侵这一事实之后，立刻停止了该服务，以防止泄漏事态进一步扩大。同时，SEL方面着手查明事件真相，针对泄漏的原因和入侵路径进行了全面调查。此外，SEL还对这次非法入侵中个人情报遭到非法获取的注册用户发去了E-Mail，在谢罪的同时，也提醒他们此段时间要提起注意。

在“SEGAPASS”遭到非法入侵之后，SEGA方面对本社运营的其他所有客户服务进行了检查，检测它们是否也遭到了入侵。所幸的是目前除了“SEGAPASS”之外，其他服务均未遭到非法入侵，也确定客户情报没有流失。遭受此次事件之后，SEGA内部进行了严肃反省，今后将致力于进一步加强网络的安全性，努力使客户恢复对本公司的信任。

6月14日

将于今年8月25日发售的PSP游戏《无头骑士异闻录 三足鼎立巷道》（デュラララ!! 3way standoff –alley–）宣布新消息。游戏的主题歌曲名为《DROP》，是由动画版片头曲的演唱者“ROOKiEZ is PUNK'D”特地谱写的新曲。游戏的限定版中将包括主人公三好吉宗的声优江口拓也演出的Drama CD一张，以及折原临也与平和岛静雄的手机挂绳各一个，售价为7140日元。



6月15日

Level-5宣布，人气足球RPG系列《雷电十一人》于3DS平台的第一作《雷电十一人GO》的发售时期为今年冬季。本作是“《雷电十一人》系列”的第四款作品，以今年5月播出的TV版动画《雷电十一人GO》为蓝本进行制作。故事的背景设定在前主人公元堂守时代的10年之后，讲述新主人公“松风天马”和同伴们在伴随着烦恼的成长中，寻找失去的重要的东西的故事。除了叙事手法有所不同外，本作在游戏内容方面也将活用3DS的机能，在实现3D显像提升必杀技的魄力同时，也将挑战新的系统和操作性。



6月16日

Konami将于今年年内发售的PSP原创游戏《战律之云》（战律のストラトス）公布了超豪华声优阵容，宫野真守、远藤绫、石田彰、大川透等知名声优将担任主要角色的配音，另外如泽城美雪、户松遥、中井和哉、福山润等知名声优的名字也赫然名列其中。游戏同时宣布了主题歌情报，主题歌曲名为《eternal blue》（久远之蓝），将由梶浦由纪词作曲，FictionJunction进行演唱。目前在游戏的官网已经提供了配有主题歌的片头动画供玩家们提前观赏，有兴趣的玩家不妨前去先睹为快。



《写真女友》发售日确定，厚道初回特典公开





由Dingo制作、角川Games发行的原创恋爱游戏《写真女友》凭借着出色的人设、“喜闻乐见”的游戏形式，在初次公开时就成为了广大宅男们关注的新目标。近日，角川Games宣布游戏的发售日为今年9月29日，售价为7140日元。而作为游戏的初回特典，首批购买本作的玩家将获得游戏中的女性角色“果音”的粘土人偶一个，可谓非常超值。

此外，厂商还宣布将在游戏发售的同时，推出一套名为《写真女友增值盒~配件套装&Drama CD》（フォトカノプラスボックス アクセサリ−セット&ドラマCD）的周边产品。这套物品中包含了带有小型相框的收纳包和装饰卡一套；以游戏中喜爱神不知鬼不觉地偷拍、人称“盗摄内田”的内田有子为主题的手机挂绳一个；带有台本的Drama CD“序言with特别Drama《青梅竹马是妹妹、妹妹是青梅竹马》”（プロロ−グメッセ−ジwith スペシャルドラマ《幼なじみが妹で、妹が幼なじみで》）一张。这款游戏配套产品售价为3980日元，只会在游戏发售的初期限量生产。

6月16日 Capcom宣布预定今年7月21日发售的PSP游戏《战国BASARA 群雄编年史》上市一周后的7月27日，推出游戏的OST。该OST中将收录游戏中的全部26首新曲，并分为普通版和初回限定版两个版本发售。其中普通版售价为2500日元，而附带片头和PV影像DVD的初回限定版的售价则为2800日元。《战国BASARA 群雄编年史》是PSP平台的第二款《战国BASARA》作品，和前作《群雄之战》一样采用2对2的战斗形式，并在前作基础上加入了来自《战国BASARA3》中的角色。



6月20日 任天堂宣布与日本电视台、富士电视台进行合作，在3DS平台展开“无意识电视”（いつの间テレビ）服务。无意识电视，即向3DS玩家提供由上述两家电视台制作的原创3D影像内容下载的服务，这项服务已于6月21日正式启动，但对象仅为日本本土IP的用户。玩家只需在有无线网络的环境、且将3DS主机的“无意识通信”设置为许可状态，就可以通过“无意识电视”这项服务，每天自动获取3D影像内容。这些3D影像都是完全原创的，和广告一起向3DS用户免费提供。

6月20日 日本Columbia宣布将人气角色“豆犬”（豆しば）进行游戏化搬上3DS平台，游戏将于今年10月27日发售，售价为5040日元。“豆犬”原是电通的原创角色，它们从豆角中出现，是一种长着豆子的身体和小狗的脸蛋的不可思议生物，会用可爱的声音告诉观众一些小知识。目前厂商公开了作为豆犬房间之一的日式房间，并表示游戏中将会准备各种风格的房间。



软件 SOFTWARE

《白与黑 携带版》发售日公布，豪华限定版同时公开





集结了知名动画、游戏中女性角色的人气集换卡游戏《白与黑》（ヴァイスシュヴァルツ）将由NBGI搬上PSP平台的消息已经不是新闻了。而近日，NBGI方面首次宣布了游戏的发售日为今年11月23日，并且公布了限定版的豪华内容。PSP版的《白与黑 携带版》将在保留《白与黑》游戏规则的基础上，加强数字游戏化作品所特有的白热化演出效果。此外，游戏还将追加原创的恋爱AVG模式，带给玩家只有游戏版才能体验到的新鲜内容，同时也使原本没有玩过卡牌版的玩家能够投入到游戏版中来。

游戏的普通版售价为6800日元，将分为《白》与《黑》两个版本推出。两个版本中除了对应版本的UMD版游戏一张之外，还将附带特别小册子一本，以及特制收纳盒一个。据悉，《白》与《黑》两个版本将在卡片的入手难度上有所不同，其中《白》版更容易获得白色阵营的卡牌，《黑》版则更容易获得黑色阵营的卡牌。而两个版本所能获得的卡牌的总种类是一样的。

游戏的豪华限定版售价为10480日元，也将和普通版一样分为两种颜色阵营的版本来推出，而两个版本的豪华限定版中除了对应颜色的普通版游戏之外，还将附带丰富的特典内容，其中包括《白与黑》游戏限定PR卡特别套装（根据版本颜色不同分为两个版本）、特别小册子一本、由西明日香（西あすか）为游戏特别绘制的本作制作厂商Bushiroad的代表角色“しお子”的卡套60枚（根据版本颜色不同分为两个版本）、特殊设计的集换卡游戏《白与黑》的游戏垫4块（根据版本颜色不同分为两个版本）。另外值得一提的是，在豪华版中还将额外附带名为《白与黑 斗技场》（ヴァイスシュヴァルツ ファイティングアリ－ナ，暂名）的PSP游戏一张。在这款游戏中，玩家可以体验到不同于本篇的参战角色和卡牌战斗，而在《白与黑 携带版》中配置的自己的牌组也能在游戏中使用。玩家可以使用自己的牌组与喜欢的角色进行对战，如果取得胜利的话，就可以获得能在本篇中使用的金钱和点数。

游戏的预约特典是一张附带了下载码的特制卡片，利用下载码，玩家在游戏开始时可以从本作收录的动画、游戏原作的所有卡牌中选择一张作为己有，在游戏初期就能以自己喜欢的作品的卡牌进行游戏。

6月21日 MAGES.宣布，由5pb.制作的PSP文字类恐怖游戏《尸体派对 影之书》（コ－プスパ－ティ－ ブックオブシャドウズ）将延期发售，官方给出的解释是“游戏的调整需要再花点时间”。《尸体派对 影之书》是在PC、PSP平台颇受好评的恐怖游戏“《尸体派对》系列”的最新作，原定于今年8月4日发售。在延期之后，本作的新发售日为今年9月1日，相比原来的发售日推迟了将近一个月。

6月23日 由MMV和VanillaWare合作推出的PSP原创RPG作品《圣骑战史》（グランナイツヒストリ－），将与日本话题新人fumika进行合作。fumika的新歌《navigation》将作为《圣骑战史》的广告歌曲，为游戏的世界观再添色彩。fumika出生于1989年，曾参加第一回“Recochoku选秀”，从10000名参赛者中脱颖而出获得冠军，今年6月份正式出道，是一位目前非常被看好的歌唱新秀。





Lancer

从事网游行业及电子游戏边缘行业十余年的骨灰级玩家兼特约撰稿人，由于工作与生计需要而长期研究美日欧游戏市场，对海外同行略有所知。

良心价的背后

E3 2011之前，索尼巨额亏损的消息传来，各种天灾人祸使其上财年总亏损额达到2596亿日元，达到16年来之最。本来满心希望这一财年扭亏为盈，却被大地震和调皮的黑客们闹得天翻地覆。黑客们造成的损失据说超过10亿美元，这笔损失还没有计入上财年财报，在这一财年里，肩扛如此重负，继续巨额亏损已是定数。在如此阴郁氛围中开场的E3，本来是对手们看索尼笑话的时候。没想到，平井一夫一句轻描淡写的“249美元”改变了一切——那一刻我们忘记了PSN仍是一团糟，忘记了索尼集团的满屁股债，纯粹为PSV的良心价而喝彩。

自从6年前E3展PS3的那一堆CG动画之后，索尼已许久未获得如此喝彩。在这困境之中，PSV几乎是索尼集团近期惟一令人振奋的利好消息。在这个为核心玩家而召开的游戏展会里，PSV的性能、屏幕、操作均获得强烈好评。在多媒体的世界里迷走多年，PSV终于回到了立足游戏之本的正道。

与6年前PS3初公布时相比，PSV少了理想主义，多了一些务实色彩。它有脚踏实地的价格、理性的市场定位与目标，放弃了久多良木健时代的自主技术主张，采用业界广泛使用的成熟技术，为控制成本而牺牲了原计划的多项高端规格。平井一夫已做好3年后收回投资的准备，不再有PS3宣传初期的各种放卫星言论。在iPhone与Android几乎成为当前掌上娱乐标准终端之时，PSV以高性能、纯粹传统游戏体验为宣传要点，坚强捍卫游戏业的商业模式。要让消费者无视1美元的廉价游戏，为掌机游戏掏40美元，高清大作的掌机化几乎是游戏厂商们的惟一选择。

为PSV的售价喝彩的同时，对索尼的处境感到心疼的索饭们担心PSV将为穷困的索尼造成难以负担的财务压力。比起相同售价的3DS，性能不在同一个世代级别上的PSV确实会让人产生“是否亏损卖”的疑问。笔者相信在PS3身上吃尽苦头的索尼不至于蠢到重蹈覆辙，PSV亏本卖的可能性微乎其微。这可能是一部微利或者无利可图的硬件，但绝不可能是一部需要往每一台机子上贴钱的主机。正如PSV公布之前索尼高层所说，PS3式硬件投资的时代已一去不返。平井一夫的所谓“3年收回成本”要么是烟雾弹，要么是指加上基础投资、软件、营销等各种成本之后的广义投资。

笔者较为担忧的是索尼如何调动第三方的软件开发积极性。E3期间欧美第三方对PSV集体缄默，索尼对PSV软件商业模式的说明不清不楚，可能还没找到一个理想的盈利模式。笔者曾设想以PS3/PSV跨平台的方式分摊游戏开发成本，但本届E3公布的PSV游戏都不是PS3的简单移植，《未知海域 黄金深渊》等主要大作都是完全新作。如此一来，虽然增加了对玩家的吸引力，但游戏开发成本势必向当今高清大作看齐，对第三方而言投资风险大大提高。开发商可以用PS3版相关游戏的现成素材以降低制作成本，但是掌机游戏较低的价格标准、PSP的失败先例都导致欧美第三方信心不足。索尼制定249美元的良心价，并且是在主机发售时间无法确定之时早早公布，目的无疑是为了增强第三方信心，增强PSV的游戏阵容。惯于将其作品覆盖所有平台的EA、育碧等欧美大厂未来必将PSV纳入其跨平台战略，由于PSV本身最接近高清主机的硬件特性，今后跨平台大作的PSV版将会有最接近于家用机的游戏体验，更容易成为核心玩家的首选——这大概就是索尼再次走高性能之路的原因所在。家用机生命周期的延长为掌机性能追平家用机创造了条件，也为高清掌机的逆势崛起创造了机会。



Darkbaby



真名徐继刚，“游龄”超过20年的老玩家，游戏资深撰稿人，对游戏文化和游戏展业的历史有较深了解，自称目前掌机游戏已经占据了其所有游戏时间的七成以上。

画饼

“索尼在努力制造一个空中楼阁式的市场，相比之下保守的任天堂，其目前所经营和固守的消费市场毕竟是确实存在的！”——以上文字引述自鄙友著名苹果青DONGDONG先生的QQ群发言，本人表示谨慎支持其观点。

近来一直在思考PSV这款主机的市场定位。仅仅从硬件定价、性能这两个角度来看索尼的市场战略似乎确实近乎完美无瑕，然而许多海外市场分析师对于该主机未来市场前景的冷淡态度让人感到诧异，并非专业财经人士的笔者因此颇不得要领，直到近期偶然参与某游戏论坛关于软件利润率的讨论而用心搜集了若干携带游戏市场的数据，方对现时两大全新携带主机迥异的市场定位有了更直观的认识。

关于目前日本第三方大厂商的代表Capcom历年来的经营状况，该社发展历程的风云色变较之任天堂实在不遑多让，其企业经营曾多次濒临绝境，都依靠着全新热卖游戏系列的诞生而一举扭转乾坤，如此周而复始犹如业界的不死鸟般神奇。不过即便之前Capcom曾经出现过若干百万级别的携带游戏作品，真正左右业绩的始终还是大型家用游戏，直到近期《MHP3》的核弹级爆发热卖才发生改变！自Gameboy诞生以来，携带游戏市场的定位始终就是家用主机市场的延伸，依靠相对低廉的软硬件售价来吸引大量轻度玩家。软件定价注定了利润率的相对低下，因此许多喜欢大资本运作的产业巨头对携带游戏始终缺乏足够兴趣，而真正对携带游戏有兴趣的往往是类似Level-5这样的中小型厂商，携带游戏的低开发成本有利于小规模资本的运作。

传统携带游戏最成功的软件发行商自然非市场缔造者任天堂莫属，“《口袋妖怪》系列”是一款载入游戏史册的神话级畅销作品，然而许多人都忽略了这样的现实，“《口袋妖怪》系列”十余年来为任天堂所贡献的数十亿美元巨额利润居然有52%并非游戏销售本身的收益，而是其衍生周边产品的授权收入（据说该系列全球授权周边产品超过7万种），我们不得不对任天堂妙笔生花般的市场运作能力感到由衷赞佩。至于携带和家用两大市场利润率的巨大差异，从Capcom历年的财务状况便能充分显示。本世纪初GBA平台的《洛克人EXE》初代日本本土累计出货约130万份，而此项营业利润仅约20亿日元，较之相近时期发售的PS2《鬼武者2》虽然本土出货并未突破百万，却贡献了超过40亿日元的利润。综上所见，虽然不同平台存在着不同的经营风险，高成本投入换来的高利润始终是大手第三方们趋之若鹜的根源所在！再回头看看任天堂过去数年间的经营业绩推移，2005至2006年间虽然处于NDS全盛时期，但是其经营利润的增长幅度并不算大，而随后三年进入Wii主机的绝顶期，任天堂的经营业绩则叠创新高，由此足以看出两方市场的规模差异。

对于携带游戏的市场定位，任天堂和苹果可谓英雄所见略同，均充分贯彻了薄利多销的策略。苹果的AppStore网络商店系统彻底改革了传统游戏销售模式，极大降低了软件销售的成本和风险，从而取得了前所未有的巨大商业成功。任天堂是传统游戏市场的真正缔造者，其改革营销模式的最大障碍来自于自身数十年来苦心构筑的传统市场体系，要彻底转身绝非旦夕之功。3DS的软硬件设计思路较之任天堂以往的携带主机已经有了相当大的改变，任天堂希望调整软硬件产品的定价来提升利润率，事实证明广大消费者对于其作为并不买账，主机的前期销售远低于市场预期。所幸任天堂数十年来积累了旁者无可比拟的市场资本，该社正努力扭转被动局面。

索尼对于携带游戏市场当然也有其独到的战略构想，例如携带游戏的家用机HD高清化、PSV和PS3双平台发行体制等等，该社似乎想让携带主机捆绑在家用平台以达到降低经营风险的目的。不过有多少消费者愿意接受HD化的携带游戏品质的家用游戏？或者愿意同时购买两台主机体验内容完全相同的同款游戏？PSV版《未知海域 黄金深渊》的素质确实惊人，但是这样一款匹敌家用平台大作开发成本的携带游戏显然是绝大多数第三方开发商不愿意认同的商业模式，花费同样的物力为什么不直接推出跨平台的家用版本，而偏要尝试前途未卜的PSV/PS3双平台发行体制呢？

种种迹象越来越让我相信，索尼与看似在推销PSV，倒更像是在大力宣传其主导研发的有机EL屏幕惊艳效果，毕竟该社在液晶屏幕领域过往时期曾经经历了惨痛的失落十年……

游人望远镜





栏目主持
酷洛洛

“游人望远镜”是为广大读者介绍我们熟悉的游戏制作人在新闻背后的真实面貌，记录这些造梦人在生活中各种趣闻趣事的栏目，本辑的嘉宾中我们会看见一位非常熟悉的名字，它就是《索尼克》之父——中裕司。



中裕司

SEGA著名制作人，《索尼克》与《梦幻之星》之父

Happy Birthday 索尼克！2001年6月23日的今天是索尼克20岁的生日，恭喜！现在依然没有停下来，继续在各种地方奔跑的索尼克，今后也一定朝着未来继续前进，生日快乐！



■《索尼克》20周年纪念活动中的大型蛋糕。

早上被SEGA Sammy股东大会叫去了一下，当股东提出要不要做《PSO》以及新主机时，觉得真高兴，不过我回答说新硬件的话现在还不够现实（笑）。

6月23日

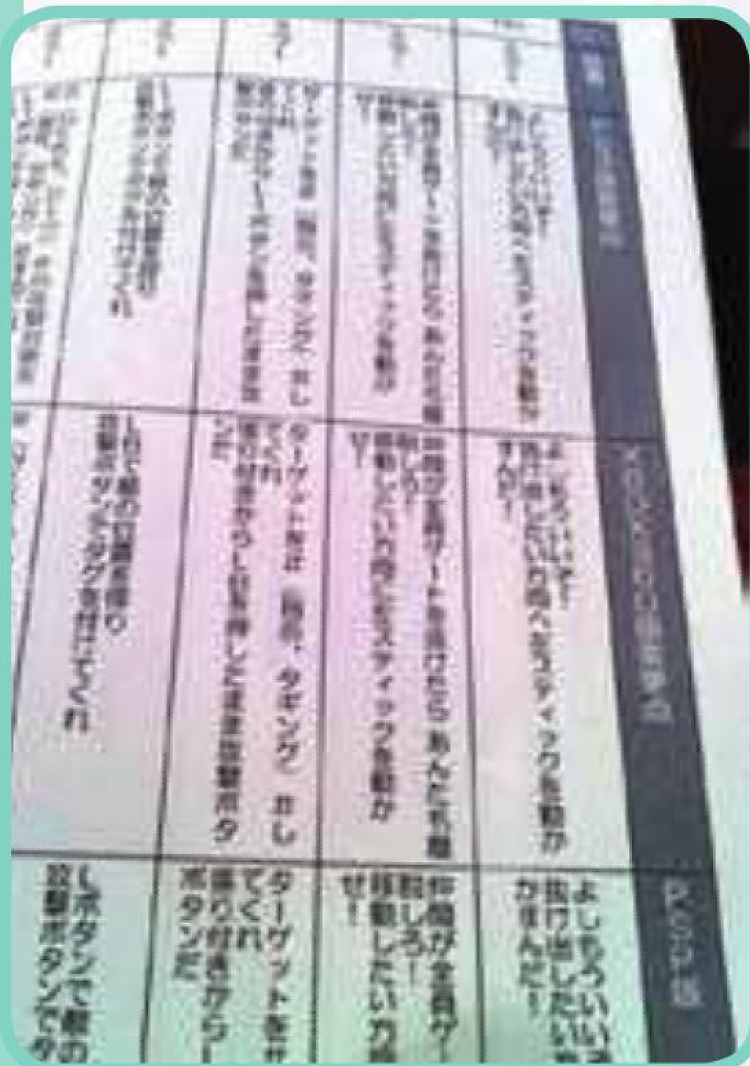


至今依然怀念DC，期待SEGA再次成为硬件商的一天。



小岛秀夫

Konami副社长
“《潜龙谍影》系列”监督



这周一直在弄《潜龙谍影 和平行者HD》的最后录音。《和平行者HD》的录音多以操作声音为主。因为是从PSP版移植到PS3和X360平台，设计按键排序、名称等相关故事对白会有所不同，因此在这一起录音了。故事方面不会有任何改变。



担任阿曼达声优的朴璐美小姐正在录音中。

4月22日

从作家百田尚数先生得到的一套签名作品。其中还包括《永远的0》、《盒子！》单行本等等，太棒了，真高兴。感谢百田先生。



4月24日



《和平行者HD》呀，那岂不是可以在PS3上用机枪打高清轰龙了？



坂本英成

游戏音乐公司Noisycroak社长，作曲家，代表游戏音乐包括《428 被封锁的涩谷》、“《如龙》系列”、《勇者别嚣张3D》、《口袋妖怪不可思议的迷宫》等



今天是PSP《猛虎！高校暴力教师》原声集发售纪念日，负责这次音乐的帅哥汤川强难得的自曝。



之后是NDS《我爱僵尸》原声集发售纪念，负责的蛭子一郎还装僵尸！



最后是在下的《坂本英成管弦作品集》CD发售纪念，来吧社员们，过来品尝我吧！



喂喂社员们，那么想要的话就来抢我的吧！

6月24日



第一次注意到坂本英成先生的留言板原来这么欢乐……



小野义德

“《街头霸王》系列”制作人，目前正制作《街头霸王对铁拳》



Capcom门口开始用《超级街霸IV》的街机版海报做装饰了。

不过公司内因为节电原因，《超级街霸IV》的宣传电视关了，嗳？《战国BASARA》那边正开着啊。





明明《生化危机》组那边的电视正开着……为什么《超级街霸IV》街机版的电视机要关掉啊，反正Capcom日本这边对《超级街霸IV》和小野的支持也就只能到这份上了（哭）。

6月24日



其实我还挺期待《超级街霸IV》的PSV版的……请问小野先生有这可能性吗？



志仓千代丸

Mages社长，著名游戏作曲家



正在进行最终调整的iPad版《斯坦因之门》，游戏分辨率与PC版是相同的，而且对应HDMI输出，在电视上也可以玩（笑）。



iPad版《斯坦因之门》输出到65寸电视后就是这样的感觉，好大啊。

6月17日



在亚马逊网购了《斯坦因之门》的小说，内容和游戏一样很充实。两本一起读的话差不多1500页。

6月20日

发一张《斯坦因之门》的痛车。

6月22日





最近酷洛洛在追《斯坦因之门》的TV动画版，素质很赞哦，因为不熟悉日语而无法享受游戏版的玩家不妨看看。

掌机销量榜TOP10

PORTABLE GAME SALES RANKING

随着6月3DS若干大作发售，落后于PSP多周的3DS硬件销量渐渐赶了上来，虽然仍有1000多台的差距，但接下来应该能顺利反超。《生化危机 佣兵 3D》发售前被不少人称“不厚道”，不过实际素质依然得到玩家认可，在装机量100万的情况下两周卖出将近8万套。

软件销量（日本） 2011年6月6日～6月12日

1 生化危机 佣兵 3D

バイオハザード ザ・マーセナリーズ 3D
■Capcom■ACT■2011年6月2日■4800日元

NEW 本周销量 1万5721套 累计销量 7万7027套 3DS

虽然佣兵模式在以往的《生化》作品中只是作为附属游戏，但Capcom还是用心地为本作加入了任务、技能以及勋章等全新要素，联机模式的存在也让游戏的耐玩性得到了保证。由于本作无法删除存档，这也有效地遏制了游戏流入二手市场，相信销量突破10万大关不成问题。

2 战斗与收服 口袋妖怪打字

バトル＆ゲット！ ポケモンタイピングDS
■Nintendo■ACT■2011年4月21日■5800日元

NEW 本周销量 1万2019套 累计销量 12万843套 NDS

将熟悉键盘与口袋妖怪的战斗收集融合到一起的寓教于乐的创意作品，丰富的关卡和庞大的登场口袋妖怪数量保证了游戏的耐玩度，而极富变化的场景和紧张的收复挑战过程，也使得本作比起同类游戏更有一份独特的精彩。

3 勇者斗恶龙 怪兽统领者2 专业版

ドラゴンクエストモンスターズ ジョーカー2 プロフェッショナル
■Square Enix■RPG■2011年3月31日■4440日元

↑ 本周销量 1万856套 累计销量 45万4063套 NDS

4 海贼王 无限航路SP

ワンピース アンリミテッド クルーズSP
■NBGI■A・AVG■2011年5月26日■6090日元

↓ 本周销量 1万337套 累计销量 10万6852套 3DS

5 激热！柏青哥游戏魂 携带版 Vol.1新世纪福音战士 真实之翼

激アツ！！パチゲー魂 Portable VOL 1 ヱヴァンゲリヲン～真实の翼～
■Fields■SLG■2011年6月9日■6090日元

NEW 本周销量 7449套 累计销量 7449套 PSP

6 秋叶原之旅

AKIBA'S TRIP
■Acquire■A・AVG■2011年5月19日■5670日元

↓ 本周销量 4987套 累计销量 8万1322套 PSP

7 职业野球魂2011

プロ野球スピリッツ 2011
■Konami■SPG■2011年4月14日■5980日元

— 本周销量 4685套 累计销量 17万5632套 PSP

8 啪嗒嘭3

パタポン 3
■SCEJ■A・RPG■2011年4月28日■4980日元

↓ 本周销量 4497套 累计销量 11万402套 PSP

9 口袋妖怪 黑・白

ポケットモンスターブラック・ホワイト
■Nintendo■RPG■2010年9月18日■4800日元

↑ 本周销量 4436套 累计销量 520万5909套 NDS

10 任天狗+猫

nintendogs + cats
■Nintendo■ETC■2011年2月26日■4800日元

↑ 本周销量 3666套 累计销量 23万6635套 3DS

硬件销量（日本） （括号内的为NDS＋NDSL累计销量之和） 2011年6月6日～6月12日

机种	周间销量	2011年销量
3DS	2万4226台	108万5427台
NDSi	6786台	55万5855台
PSP	2万5650台	100万5671台
NDSL	242台	2万4583台
PSP go	204台	1万8947台

3DS累计销量：108万5427台

NDS+NDSL+NDSi累计较量：3272万4656台

PSP+PSP go累计较量：1730万1549台

日《掌机王SP》所有

掌机王SP 幸运大抽奖

参与方式：只要在2011年7月19日前（以邮戳时间为准）将本辑附赠的“读者回函表”寄至兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（邮编730020），您就有机会获得以下奖品。本次中奖名单将会在《掌机王SP》第163辑上公布，敬请关注。

一等奖



M3DSR烧录卡 6名

二等奖



2名 北通“MVP球王2”无线六轴震动手柄



2名 北通MVP特洛伊（无线震动版）



2名 北通动力堡垒（普通版）

三等奖



1名 北通动力堡垒（迷你版）



1名 北通“魔方炫音”耳机



1名 北通PSP“中国风”胶套



1名 北通PSP“中国风”水晶盒



1名 北通USB数据线312



1名 北通“灌电金刚”

本次活动赞助厂商及网站

GBalpha GBalpha（中国）有限公司



北通 BETOP



PEGA

《掌机王SP》第159辑中奖名单

中奖者如果在书上市后超过一个月没收到奖品，请尽快与《掌机王》读者服务部用电话或Email联系，提供详细的中奖信息和电话以便查询，多谢配合。读者服务部电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net

一等奖 6名 NDS烧录卡



太原市	陈其可
宁波市	陈昕
广州市	黄嘉豪
贵阳市	黄捷频
大连市	蒋再贺
郑州市	仲伟仲

三等奖 6名 掌机周边



汕头市	陈锐洲
杭州市	丁铭
上海市	李瑾坤
舟山市	徐凯
徐州市	杨贵乾
合肥市	张贝贝

二等奖 6名 电源、手柄



舟山市	葛海峰
宜兴市	顾轩
嘉善市	魏昕煜
上海市	吴计风
中山市	杨雅锋
哈尔滨市	张圣垚

《掌机王SP》第159辑DVD问答—中奖名单

答案：A 3名

成都市	白美云
东莞市	陈铭智
南通市	朱鑫嘉



PEGA精美游戏周边

注：为保护中奖者隐私，中奖者名单仅列出姓名及所在市，读者如有不明和疑问，请打电话至0931-4867606或发Email至pgking@263.net查询。

黄金眼

GOLDEN EYE CROSSREVIEW



本辑评价的5款游戏，3DS的《时之笛》和PSP的《纸盒战机》均以出色的素质获得“黄金珍藏”级评价，不过从完成度来说，《时之笛》无疑更占上风，如非移植得分应该会更高。原以为对高达题材驾轻就熟的NBGI这次又在《高达回忆》上坑了一下，虽然“大胆地”作出了改动，却极度不讨巧，系统和关卡均有偷工减料之嫌。

栏目主持：胧月

评分规则 本栏目采取满分30分评分制，其中总分在30～27分之间的为“黄金珍藏”级别，总分在26～24分之间的为“热血推荐”级别。

塞尔达传说 时之笛 3D



经典名作《塞尔达传说 时之笛》的复刻版，描写的是勇者林克在海拉尔大陆上冒险和成长的故事，3DS版在画面和操作性上比起原版有不少提升。



原作的完成度就已相当高，操作感、内容丰富度、谜题难度和剧情都无可挑剔，并且3DS版的画面提升不是一点半点，让人不敢相信这是掌机《塞尔达》能达到的效果，老实说要不是复刻作品的话完全可以打满分了。追加的几个新功能里，3D显示是最值得称赞的，开启后一个更“广阔”的海拉尔大陆就呈现在眼前，游戏时就像在看全程CG一样；陀螺仪功能的玩法也很有趣，通过转动3DS改变主视角看到的内容，更能将玩家代入到冒险中，不过这和3D显示的相性不是很好，在某些需要频繁使用主视角解谜的迷宫中多多少少会影响到3D成像。 **9**

总分 27

画面	★★★★★
系统	★★★★★
操作	★★★★★

LIKY 原作的经典程度已毋庸置疑，这次再次强化了画面，操作方式也活用了3DS的机能，玩起来怀旧感与新鲜感并重，绝对是不容错过的作品。 **9**

半夏 活用了3DS的陀螺仪功能，很多操作变得更简洁，通关后追加的里塞尔达难度更大，更富挑战性。作为一款复刻作品还算比较有诚意。 **9**

■ゼルダの传说　时のオカリナ 3D■卡片■Nintendo■A・RPG■2011年6月16日■1人■无对应周边

纸盒战机



本作是一款机器人对战题材的RPG。主人公是一个喜爱机器人对战的少年，因为某个事件，被卷入到一场关系到世界存亡的阴谋里。



本作的核心是机器人对战，这一点在游戏中表现得非常不错，不但流程中设置了大量战斗，城镇中能进行对战的人也是随处可见，加上各种挑战模式，让玩家感觉这真的就是在LBX盛行的2050年一样。剧情是少年拯救世界这样比较老套的题材，不过游戏对剧情的刻画还算细致，该热血该感人的地方丝毫没有怠慢，配合正在热播的动画就可以清楚地了解整个事件的全貌。本作的可玩要素很多，几乎每章都有新东西出现，让游戏的可玩度和耐玩度大大提升。不过比较遗憾的是换装方面过于简单，一定程度上减少了DIY的乐趣。 **9**

总分 27

游戏性	★★★★★
系统	★★★★★
剧情	★★★★☆

酷洛洛 卡通渲染的游戏场景却让人感到意外的大气，战斗十分爽快，必杀技也相当华丽，更像是一款机器人ACT。通关后才是战斗的真正开始，让人欲罢不能。 **10**

胧月 剧情和设定都比较讨好低年龄层玩家，战斗很爽快，良好的手感配合贴心的指路系统让游戏的流畅度很高。不过零件的装配没有想象中那么有研究性。 **8**

■ダンボール战机■UMD■Level-5■RPG■2011年6月16日■1～4人■无对应周边

高达回忆 战争的记忆



继“《高达 战争》系列”后PSP平台又一款高达题材ACT，玩家可操作来自《机动战士高达00》、《机动战士高达UC》等作品的机体重温原作的剧情关卡或是挑战游戏的原创任务。

比较让人跌眼镜的一款作品，PV演示里的爽快感在实际游戏中荡然无存，主要原因还是在于操作感，首先机体的动作有点“笨重”，战斗中总有动作跟不上操作的感觉，而且机体的攻击方式也过于单调，三种机体类型让人感觉不出有多大的区别。另外作为卖点的MS变换系统也有点鸡肋，说是三机一组战斗，但实际上另外两架机体在交换前是不在战斗区域里的，也就是说从头到尾都是一架机在战斗，以至于面对来自四面八方的炮火时就基本只有挨打的份。硬要说优点的话也就只有画面和参战机体了，不过这也平衡不了之前那些缺点，真是浪费了这么豪华的作品阵容。 **6**

总分 18

画面	★★★★☆
系统	★★★☆☆
操作	★★☆☆☆

酷洛洛 新画风的机体边缘描黑处理把锯齿完美的遮盖掉了，让游戏画面有了不少长进。不过奇怪的是战斗的整体节奏却有所变慢，缺少紧张和爽快感。 **6**

胧月 完全取消了陆战，本以为战斗能变得更为飘逸，可机体的动作充满延迟感。关卡数量虽多，类型和攻击方法却很单调。剧情也没什么存在感，明显没下功夫。 **6**

■ガンダム メモリーズ 战いの记忆■UMD■NBGI■ACT■2011年6月23日■1～4人■无对应周边

荣耀同盟



Sting看家作品“《同盟》系列”的最新作，故事以全新的世界观展开，主角伊修特为了探寻封印着维尔之力的传说水晶，乘船展开了冒险之旅。

游戏的核心系统“同盟”和“卡片”都沿袭自前作，本作中还追加了15张全新的战术卡片，战场方面则出现了天气设定，新引入的海贼船系统也很好地契合了剧情。除了高战略性的系统外，游戏多支线、多收集要素的优秀传统也很好地保证了耐玩性。细心的玩家还会发现，前作中诸多不够人性化的细节都得到了改进：装备可以自由替换、战斗的关键数值不会被挡、影响剧情走向的声望可以直观地查看。这些都是进步，但对于从《尤歌朵拉同盟》就接触本系列的老玩家而言，系统方面的新意还是显得太少了。 **8**

总分 24

系统	★★★★★
创新	★★★☆☆
耐玩	★★★★☆

胧月 初上手要记的东西不少，不过深入浅出，教学模式详实。创新度较低，不过战略性不错且能玩得比较轻松。卡片的增加扩大了战术的可能性，系统和剧情结合得也不错。 **8**

白菜 一贯的《同盟》使人有安心的感觉。系列最大的魅力就是驱使卡片战斗的丰富创意，而本作毫无疑问将其完美继承了下来。穿越角色也是一大魅力。 **8**

■グロリア・ユニオン■UMD■Atlus■S・RPG■2011年6月23日■1人■无对应周边

斯坦因之门



在X360平台上获得成功后推出的PSP移植作，故事讲述主人公冈部伦太郎与同伴们，在机缘巧合之下发明出可以把短信发回过去的装置，然而他们也被卷入一场恐怖而惊人的阴谋之中。

游戏OP和ED全面换新，并加入PC版的新CD和副角色立绘，因此与其说是X360版的移植作，不如说是PC版的移植。游戏分支选项并不密集，加上可以用方向键推送剧情，躺在床上也可以单手慢慢欣赏故事。油画风格的画面非常新颖，略带剧本更是本作的精髓，中后期剧情十分紧凑，每个结局都略带有催泪成分，主人公那句疯人疯语“这是斯坦因的选择”，随着剧情发展却成为概括整片故事的最佳论证。遗憾游戏对日语要求较高，但如果同学们有日语基础、喜欢悬疑文字冒险、又没玩过X360和PC版，就不要错过了。 **9**

总分 25

剧情	★★★★★
音乐	★★★★☆
画风	★★★★☆

白菜 相比之前发售的X360与PC版并没有什么新要素，只是更换了OP影像以及OP、ED曲。但游戏本身的素质非常出色，推荐爱好文字AVG的玩家尝试。 **7**

阿鲁 在多平台开花的本作算是一款难得的优质作品，独特的画风加上精彩的故事经常让人欲罢不能。游戏对日语要求较高，看不怎么懂的玩家可以通过动画来辅助理解。 **9**

■Steins;Gate■UMD■5pb.■AVG■2011年6月23日■1人■无对应周边



文 苍穹&6b2

黄金眼评分 25　热血推荐

寄生前夜 第三个生日

The 3rd Birthday

PSP ◆Square Enix◆A・RPG◆2010年12月22日◆日版
◆1人◆6090日元◆无对应周边

游戏时间：50小时以上

在本作推出以前，若是在玩家间展开调查，“最期待的续作是什么”，无论日本还是国内，《寄生前夜》必定榜上有名。时隔十余年，对续作望眼欲穿的玩家们终于盼来了阿雅的回归。然而当《第三个生日》在圣诞前夕如期发售后，玩家们除了感慨昔日女神能在十余年间青春永驻外，也不禁产生了困惑：眼前这款放弃了“Parasite Eve”主标题的游戏，真的还是《寄生前夜》么？

系统——简明爽快

虽然系列三作的游戏类型官方都定义为A・RPG，但三作的游戏形式却截然不同：1代拥有鲜明的RPG要素和独特的战斗系统；2代随波逐流地选择了“类生化”式的操作；《第三个生日》则出人意料地突出了射击要素。在大部分日式游戏尽显疲态的现如今，制作方选择了“打枪”这样一种游戏形式似乎是顺从业界大势。本作中纷繁多样的枪支继承了系列的传统，6大类超过50种的武器还附带有大量的配件，各种载具也丰富了战斗时的打法。游戏中的瞄准视角更接近于TPS，除了狙击枪和榴弹发射器外，其他枪械皆能一键自动瞄准，巧妙地回避了PSP单摇杆对于瞄准控制上的不便，让玩家更加专注于控制阿雅的走位和战术的实施。而且，自动瞄准也并不表示本作的难度低，若是不明白敌人的弱点和特性，玩家很可能打到弹尽粮绝也无法将其击倒。“深潜（Over Dive）”是本作的核心，单从系统方面看，攻能够冲入敌人体内对其造成巨大的伤害，守则可以在危急时刻逃到NPC身上躲过一劫，另外通过深潜控制NPC的站位，进而与他们一同发动交叉射击也是常用的战术之一。而大幅强化攻击威力、且带有自动回避效果的解放，则是在孤立无援、面对敌方必杀攻击时最常用的自救手段。深层能源芯片是本作中为数不多的RPG要素，通过在战斗中进行深潜得到不同效果的芯片，玩家可以在DNA面板上对它们进行组



合搭配，并诱发变异进而得到一些特殊效果。本作的流程较短是惹人诟病之处，不过5种难度很好地兼顾到了不同层次的玩家，类似家用机中成就、奖杯的"搜查实绩"极具挑战性，服装、枪械、配件等众多收集要素必须要多周目才能集齐，也在一定程度上保证了游戏的耐玩性。只不过玩家在爽快战斗的同时不免心生疑惑：前作中的核心线粒体到哪里去了？

剧情——彻底颠覆

不单是没有出现贯穿系列剧情的线粒体，除了阿雅、凯尔等玩家们熟悉的角色外，本作从剧情角度讲，与系列几乎可以说是没有联系的。不少玩家在通关之后都没搞明白剧情，这是游戏中混乱的时间线造成的。阿雅使用深潜能力回到过去，改变过去发生的事情，原本时间中的事件就会发生改变——这就是在第一章中介绍过已经战死了的加百列能在第二章中重现的原因。阿雅回到过去做出改变实际上并不能改变原本时间中发生的事件，而是在过去的时间里走了另外一种可能性，进入了另外一个宇宙，这一点在游戏中的邮件里也有提及到。用多宇宙理论去看待本作的剧情，直到结尾之前大部分剧情就都可以理解了。最终章解释了之前发生的一切：玩家操控的阿雅实际上是夏娃。这颠覆了玩家之前的所有理解，阿雅最后的死亡更是让不少系列粉丝破口大骂。下面就简单解析一下剧情的关键词。

时之零点 时之零点指的是阿雅和凯尔在教堂举行结婚典礼的时候。当时一批武装人员冲入并向阿雅和凯尔进行射击，神父被当场射杀，凯尔受致命伤倒下但一息尚存，阿雅举起枪击毙了一名武装人员，但还是被击倒。情急之下夏娃为了救阿雅无意间使用了深潜，控制了阿雅身体的她射杀了其余武装人员。夏娃的第一次深潜破坏了阿雅的灵魂，散乱的灵魂成为了扭曲者，而夏娃忘记了自己的身分，之后就认为自己是阿雅了。夏娃的身体由于没有了灵魂开始退化，当教堂外的艾米丽、克雷、加百列听到枪声冲进来后，退化的身体散落进了这三人以及本来就在场的凯尔和海德身体内，并令他们成为了高次种族。

海德·伯亚 海德一开始像是好人，但实际上全部的事件都是他一手策划的。作为最强的高次种族，海德与扭曲者战斗。高次种族虽有强大的能力与高度的智商，但却不能繁殖，无穷无尽的扭曲者最终令海德失败。每次失败，海德就会回到时之零点之后的时刻重新开始，再度与扭曲者战斗并延续失败的结果。为了结束这样的循环，海德带头建立了CTI，目的就是利用阿雅（实际上是夏娃）的深潜回到过去达成一些目的：他希望能够回到时之零点之前并将自己提供给夏娃作为载体，完善高次种族并赢得与扭曲者的战争。想要回到时之零点之前，就必须利用巴别塔的强大能量。为了能够使用巴别塔，他安排了阿雅杀死其余的高次种族，令他们成为巴别塔的基础并增强能量进而得以回到过去。

阿雅·布莱娅 在结局中，阿雅要求夏娃对其深潜之后杀死她是为了避免扭曲者和高次种族出现。最后玩家开的一枪实际上做到了两件事情：1.破坏了夏娃的身体；2.消灭了阿雅的灵魂。这样一来，身体死亡的同时精神也死亡了，这样就不会出现灵魂破碎和身体退化的状况，也就没有了两种异形生物。

本作剧情的叙事方式使用了混乱的时间线，结局又比较复杂，所以很多玩家对本作的剧情表示不解和无法接受。如果将本作作为一款全新的、独立的作品来看，其实剧情还是很不错的。近期风行的多宇宙理论和难以预测的剧情走向都是吸引人们关注的地方。然而引用《寄生前夜》的经典角色虽然引来了系列粉丝的注意，但剧情方面最后得到的负面评价反倒比较多。



前面从系统和剧情两个方面简要评析了一下本作，至于游戏公布时吸引眼球的"换装"和"爆衣"等服务型内容，以及50周目开启的"随时观赏出浴CG"，个人只想说，对于一款老牌经典的续作，需要用这种擦边要素来保证销量和游戏寿命，实在是让人心生一丝悲凉。《第三个生日》确实有几处硬伤，诸如流程过短、小地图无战略价值、同伴的AI过低等，但单从系统方面来评价还是不失为一款好游戏的，如果玩家能够抛开《寄生前夜》所带来的情结，把剧情看做是外传故事的话，游戏时还是能够得到不少乐趣的。目前本作的全球销量仅有34万，续作会是带有序号的正统《寄生前夜》还是《第四个生日》目前尚不得而知，但相信大多数玩家期待的是前者。

进入立体的世界!

三次元空间 3DSpace

任天堂3DS掌机情报专栏

文 苍穹 美编 咕噜

6月16日，任天堂官方再次对3DS的系统进行了小更新，2.1.0-3J版本主要修正了《山脊赛车3D》中的BUG，并提高了系统的稳定性。自上次系统更新开放了任天堂e商店后，其中就陆续提供了丰富的软件和影像，本次三次元空间就来详细介绍其中的一款有趣的下载游戏。

创意小游戏《落井下石》

《ひゅ～ストン》是6月7日开始提供的一款下载游戏，售价500日元，目前在任天堂e商店中的顾客评分高达4.5分（满分5分）。游戏名称中的“ひゅ～”是拟声词，意为物体下落时的嗖嗖声，“ストン”就是石头，游戏是以落向井中的石头为视点的，因此这里也给它一个好记又贴切的译名《落井下石》。





游戏的玩法很简单：控制下落物在井中穿行，避过重重障碍物后顺利到达水面便算成功。听起来容易，做起来可不那么简单，井中有着各式各样的机关等待着玩家。

点击开始游戏（ゲ-ムスタ-ト）后先要选择下落的物体，初期只有石块和弹球（ゴムボ-ル）可选，其他8种会随着游戏的进行慢慢开启。不同的下落物拥有冲力（ブ-スト）、速度（スピ-ド）、耐久值（HP）3项属性：冲力值越高，物体在穿过面包圈后速度的提升值越大；速度值越高，物体在自由下落时的速度也越快；HP是下落物的耐久值，如果在HP降到0前仍没有到达水面，物体便会碎裂、即游戏失败，另外，HP值越低的物体利用滑杆操控它时的灵敏度也越高（弹球是个例外）。

下落物	ブ-スト	スピ-ド	HP	入手条件参考
石块	3☆	5☆	100	初始拥有
弹球	7☆	1☆	∞	初始拥有
铁球	10☆	2☆	999	完成第一关
宝石	2☆	8☆	80	用西瓜完成第四关
套娃	3☆	6☆	5	用石块完成第五关
木鱼	7☆	4☆	500	完成第六关
西瓜	8☆	3☆	200	完成第七关
皿	6☆	7☆	300	用木鱼完成第五关
蛋	5☆	9☆	50	用套娃完成第八关
毒药	3☆	10☆	1	完成第十关

十种下落物除了数值上的差别外，性能上也有一定差异：石块是最基本的下落物，速度、冲力适中，很适合玩家用来上手；弹球的HP是无穷大的，永远不会受伤和损坏，玩家可以用它来探路、熟悉关卡结构，不过其速度最慢，而且碰到物体后还会反弹一定的高度，想追求高分并不是一个好选择；铁球的HP很高，基本不用担心损坏，利用强大的加速力还是可以保证过关时间不会太长的，不过它的体积也是最大的，一些狭窄的地方其无法穿过，躲避机关时

也会稍显吃力，一路上磕磕绊绊是免不了的；宝石的速度很快而且体积较小，虽然HP不高，但只要操作得当，每关都能利用它较快地通过；套娃（マトリョ-シカ）很有特点，每次受伤就会碎裂一层，HP扣1的同时体积也会变小，体积越小速度越快，不过它在穿过气球时HP是不会回复的；木鱼和皿（盘子）都是不规则物体，其在下落过程中以及触碰到障碍后都会不断转动，这对玩家的判断会有不小的影响；入手条件最难的鸡蛋拥有出色的冲力和速度，一旦熟练掌控，过关的时间会比宝石更短，是刷新纪录的首选；HP为1的毒药具有最高的挑战性，在整个流程中都不允许碰到任何物体，灵敏度最高且下落速度最快，对自己的操作有信心的玩家可以尝试挑战。由于下落物的解锁条件并不是惟一的，前表中笔者给出的条件仅供参考，如果玩家在过关后没有解锁新的下落物，请更换物体挑战并尽量缩短过关时间。

游戏画面如图所示，左上方是物体当前的速度，右上方为目前所耗时间，左下方是物体的HP值，最下方是HP槽。玩家只能通过滑杆横向移动物体，一旦推动滑杆、物体的速度就会有一定减少，因此在不必要的情况下尽量让其保持自由落体也是快速过关的关键。下落物在触碰到障碍物时就有可能会减少HP，扣除的具体数值要看障碍物的材质以及撞击时下落物的速度，速度越快、障碍物质地越坚硬，HP减少越多。



每个关卡的井中都会有不同的机关，具体的特点会在后面的关卡要点中介绍，下面介绍两种有特殊作用的物体：1.气球，碰破后物体能回复30点HP；2.面包圈，物体穿过其中后会加速冲刺，具体的加速值由物体的冲力决定。物体穿过面包圈时的速度和方向对随后的加速有一定影响，如果碰到面包圈内壁速度便无法大幅提升。另外，面包圈给予物体的加速度是暂时的，一定时间后纵使没有碰到障碍，物体的速度也会变回基本值。

关卡要点

下面简单介绍一下全部十关的要点，细心的玩家一定发现了，关卡名称的首字是按“一～十”排列的，名字也起得颇有创意。

一喜一忧の井户

躲过一开始的平板后，只要保持位于正中就能迅速穿过连续的3个加速面包圈。木条下漂浮着的饼干是比较麻烦的机关，其行动会根据玩家的所处位置而改变，具有一定的追踪性。体积大、速度较慢的下落物碰到它们会非常麻烦，建议根据饼干的移动趋势用滑杆朝顺时针或逆时针转圈，这样虽然会减少一些速度、但也可以降低碰到它们的几率。随后转动着的木条颜色较浅，这种木条被碰到后是会散架的，其在下落过程中依然能对玩家控制的物体造成伤害、同时还会给玩家的视线造成影响。继续深入会出现伪装成加速面包圈的平板，判断其真假的方式就是看圆圈外是否有一根杆插入井壁，当然背版最为有效。



二者择一の井户

如标题一样，本关的大部分地段会分为两条岔路，经常是一侧有多个加速面包圈，另一侧则是气球或木条障碍，玩家在熟悉关卡后，要根据操控物体的特性来选择其一通过，如果HP没有怎么损失的话，自然是尽量选择有面包

圈的地段可以快速过关。中期漂浮着大量饼干的路段是本关的难点，如果速度够快可以从正中间直接冲过，完全无视它们。

三位一体の井户

通过连续的三块类似柠檬片状的平台后，三根一起伸出的木条会挡住1/3的去路，玩家要记住规律。在进入后半程后井壁会出现蓝色的水流，大量错综穿插的木条是这里的基本结构，体积较大的物体在其间穿行时会略显吃亏，井壁周围还会不时地伸出伪·面包圈。继续深入会看到冒着火焰的炮弹向上飞来，其下方的大炮是会追着玩家开炮的，如果玩家的速度较慢，还有可能被落下来的炮弹砸中。随后的巨大风扇需要从其叶片之间穿过，它卷起的风会减缓玩家的下落速度，质量较轻的物体的下落方向也容易受到旋风的干扰。

四苦八苦の井户

本关依旧是木质结构为主，突然伸出的木条呈螺旋式，这里要顺着其出现的方向转动滑杆，另外大量突然伸出的伪·面包圈也会挡掉一大片的行进路线。本关的难点在于后半段，躲避突然伸出的木条的同时还要对付飘来的饼干，幸好本关的气球位置都比较明显而且都在必经之路上，选择小体积的下落物能够比较轻松地通过木条密集的区域。

五里雾中の井户

前半程以横七竖八的木杆和木板构成，连续的风扇会大大减缓玩家的下落速度，再加上一大堆的饼干来袭，不断地碰撞会浪费相当多的时间，这里建议利用好仅有的几个加速面包圈，弥补损失的速度的同时，也能快速冲过饼干漂浮的区域。在井壁颜色发生变换后，后半程的难度就会小很多了。

六道轮回の井户

本关有不少大炮，井壁如同流着炽热的岩浆一般，正中央经常会有纵向或横向的石柱挡路，因此在选择行进路线时注意提前回避，不要过于居中。在通过大量悬浮饼干和旋转风扇的地段后，披萨饼状的平台要在玩家靠近后才会露出空隙，下落速度较快的话依然要提前背版。

七转八起の井户

大面积的活动木板是本关的最大特色，虽然木板的活动有迹可循，但在高速度的行进过程中想要准确地穿过并不容易，如果是体积较大的物体甚至有可能会被卡住，因此还是优先选择小体积的下落物来挑战吧。最后一段路程中“披萨”平台会在玩家靠近时从周围伸出来，如果速度够快可以在它们闭合前从中央直接穿过。

八面六臂の井户

本关感觉上是前面众多关卡的集合体，整个关卡分为三个阶段，大量打开和闭合的披萨饼平台以及纵横交错的木条是主要的障碍，由于没有新的障碍物这里就不再重复讲解了。关卡中的气球很少，使用低HP值挑战时要注意抓住仅有的几次回复HP的机会。

九死一生の井户

关卡的整体长度由此开始激增，难度自然也是成倍增长。虽然机关障碍都是以前见过的，但组合在一起非常麻烦。大量的旋转木条一旦坍塌会造成很大的麻烦，下落的时候不但会遮挡玩家的视线，还有可能把下方的气球直接砸破。前期感觉实在吃力的玩家可以考虑适当忽略一些加速面包圈，放弃加速度以保证稳步前进。后程路段突然从井壁伸出的大量木条看上去很难躲避，实际上利用好中部的几个面包圈，可以在其伸到位前就快速从中央突破。

十人十色の井户

最后一关也是长度最长的一关，整体分为4个部分，之前关卡中的机关都会出现，障碍物间的衔接非常密集，因此也是对玩家综合实力的考验，具体就不再多说，留给玩家们自行挑战！



虽然《落井下石》的玩法并不复杂，但10个关卡各有新意，10种下落物也令游戏的变化非常丰富。另外开启3D视觉效果后的临场感也很出色，较好地表现出了物体下落时的速度感以及井中的空间感。本作还支持邂逅通信，能够把每一关的最好成绩以及所使用的下落物资料发送给他人，供玩家间切磋比拼，对竞速类小游戏感兴趣的玩家不妨尝试一下。

3D短波

口袋妖怪大乱斗！3DS开战！



3DS 超级口袋妖怪大乱斗

スーパーポケモンスクランブル

◆Nintendo◆ACT◆预定2011年7月28日◆日版

WiiWare游戏《口袋妖怪大乱斗》的续作即将登陆3DS平台，新作名为《超级口袋妖怪大乱斗》，同时这也是第一款3DS上的《口袋妖怪》游戏。和正统的《口袋妖怪》作品不同，《口袋妖怪大乱斗》是一款动作游戏，玩家需要操作玩具口袋妖怪在各种场景里战斗、闯关、收集同伴，并最终击倒关卡的BOSS。另外游戏也有竞技场模式，这时各口袋妖怪会被置于一个竞技场里进行大乱斗，能坚持到最后一刻没有倒下的精灵就能成为比赛的胜利者。3DS版除了加入3D显示功能外，还增加了第5代口袋妖怪，支持最多两人的协力战斗，以及利用邂逅通信，与邂逅过的玩家的精灵进行对战。

（文：乌冬）

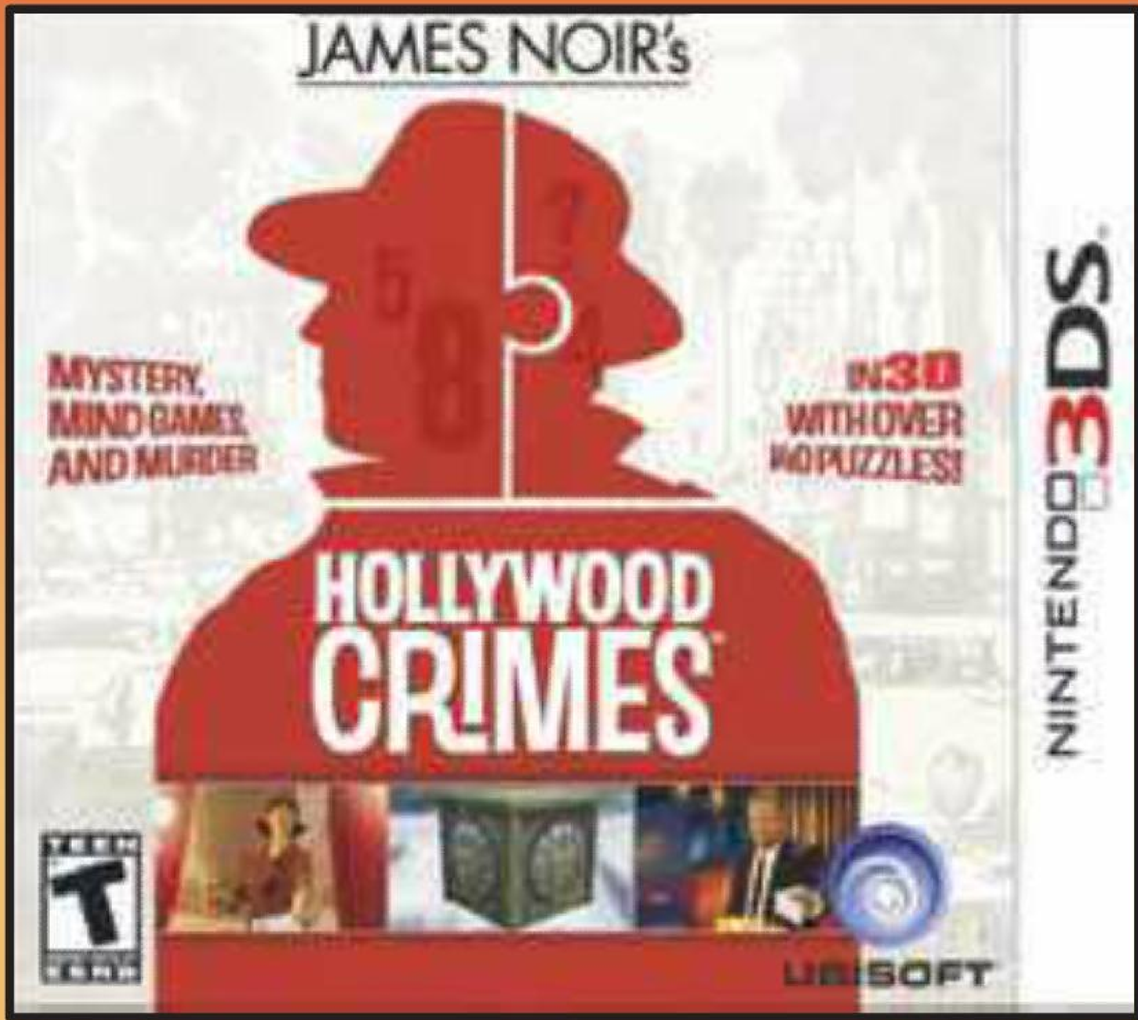


▲每个玩具口袋妖怪都需要上了发条后才能行动。



▲新作中加入了《黑・白》中的精灵。

3DS上演好莱坞犯罪大戏！



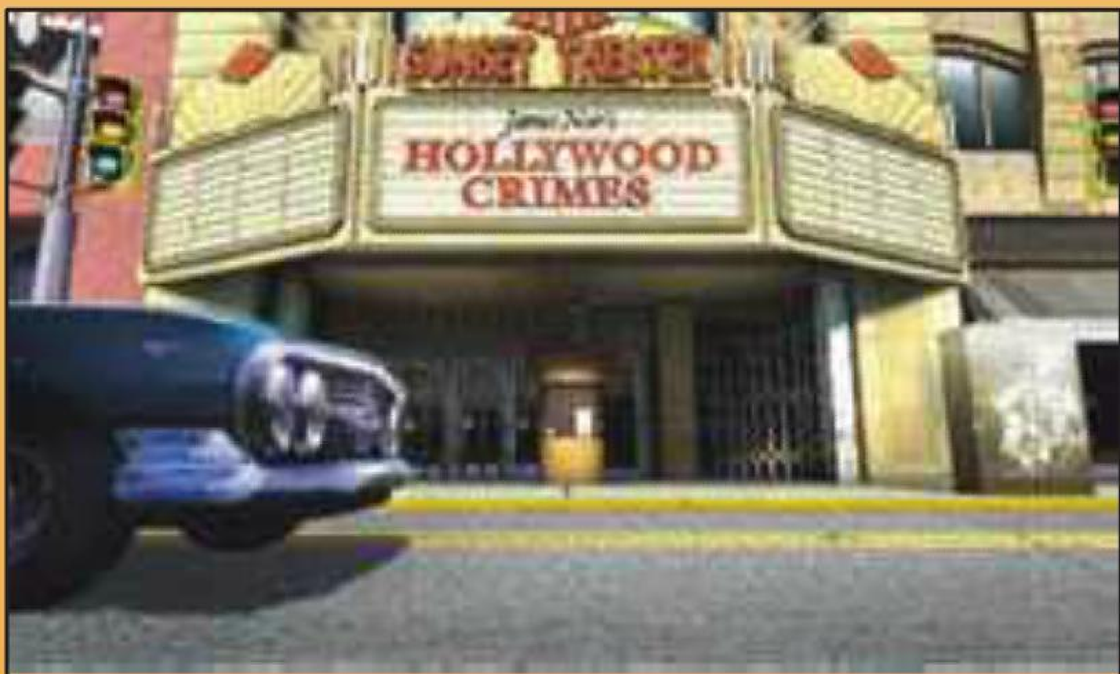
3DS 詹姆斯・诺尔的好莱坞犯罪

James Noir's Hollywood Crimes

◆UbiSoft◆PUZ◆预定2011年8月30日◆美版

本作的主角原本只是某电视台活动的参与者，然而随着活动的进行，却发生了一系列神秘的谋杀事件，主角和其他活动参与者的生命受到了威胁。玩家将以主角的身分亲身体验剧情，在犯罪现场展开调查，搜寻蛛丝马迹进而解开重重谜团。游戏中加入了大量的交互式3D电影片段，画面风格也极具怀旧感，如果是老式好莱坞电影的影迷的话，会对其中的情节和线索感到格外亲切。游戏会以电视节目和事件调查两种形式交替进行。本作共收录了超过150种的谜题，还包括40余种的迷你游戏，谜题的难度会根据玩家之前的表现和选择自动作出调整。玩家将以解谜的形式与罪犯展开心理战，进而摧毁他的阴谋。

（文：苍穹）



▲游戏的剧情画面极具60年代好莱坞电影的风格。



▲本作中的谜题形式非常丰富，解决的方式也各不相同。

文 白菜 美编 咕噜

追求怀念而又积极创新的3DS新作！

系列中为人熟悉的狸猫换装。本作的LOGO右下角也有狸猫尾巴，说明本作将会以狸猫为重点吗？

SUPER MARIO

超级马里奥（暂名）		
Super Mario		
Nintendo	ACT	预定2011年冬
美版	1人	售价未定
无对应周边		

3DS

E3上任天堂发表了大量第一方作品，其中“《马里奥》系列”的数量非常惊人，大大吸引了全场观众的目光。本辑将为大家带来其中几款作品的详细情报，敬请关注。

曾经的感动再临

本作的开发小组是《超级马里奥银河》的原班人马，他们承诺会在本作中融入大量以往大受好评的要素，并着重强调3DS的裸眼3D机能。

怀旧中的创新

新的动作

狸猫马里奥的尾巴攻击以及火焰马里奥的火球攻击等大家所熟悉的老动作当然是全部保留。但另外也加入了不少新的动作，例如地上翻滚与空中回转攻击。这些动作都将有助于马里奥在3D空间内进行冒险。



▶令人熟悉的龟壳。期待无限1UP（笑）。

与《银河》的区别？

如何让本作融入《银河》的要素后仍然保留传统《超级马里奥》的感觉呢？制作人小泉欢晃将世界观的区别进行了重要的说明。《银河》是让马里奥冲出宇宙，追求新的游戏方式；而本作则将舞台搬回地面，令大家能够随处看到熟悉的《超级马里奥》。比如记录点不再是星星，而是采用传统的旗帜；BOSS战也回归了以踩踏为主的设计思路。而本作很可能是能够使用按键加速跑的3D马里奥。



能转身？不能转身？



好大的火球
库巴似乎比以前更加威猛

新场景与敌人

本作的场景也是多种多样，从钢琴的琴键到飞船的内部应有尽有，并且关卡里的机关也是非常符合关卡的特色。登场的敌兵也有全新的种类，比如长着尾巴的酷栗宝，还有会吐出墨水遮住画面的黑色花朵。



▲踩了中间的机关后，道路延伸出来。如果有时间限制就更刺激了。

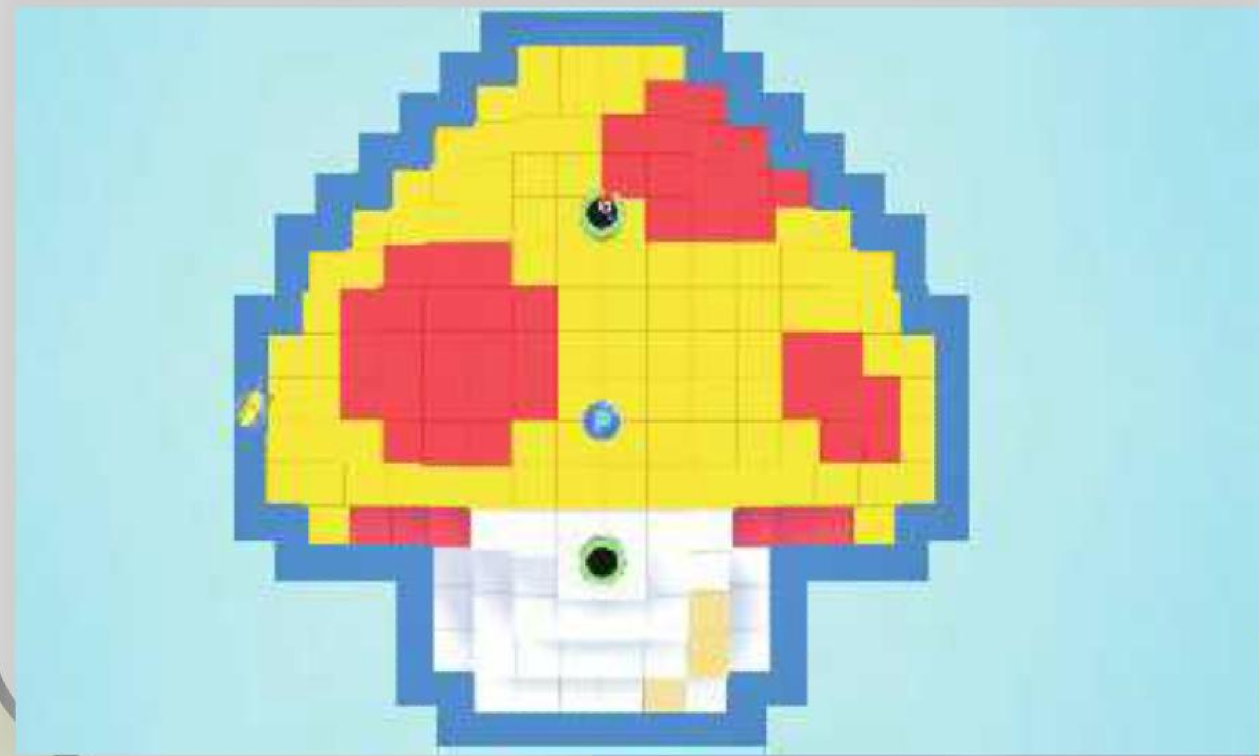


全新种类的敌人
会飞的的酷栗宝？

满屏的墨水
话说大叔你的帽子呢？

多视角游戏

既然在3DS上推出，哪有不打3D牌的道理？除了传统的2D横向卷轴版面外，任天堂还准备了鸟瞰视角与45度俯视角等多种视角来让玩家们体验。扑面而来的火球以及炮弹在3D立体视觉效果下相信会非常具有震撼力。



◀90度的鸟瞰视角。这真的是游戏画面而不是地图？





《黑客帝国》的感觉



大家非常熟悉的3D《马里奥》视角
期待在3DS上的表现









系列销量超过150万的"《纸片马里奥》系列"最新作于3DS登场。虽然都是马里奥，但《纸片马里奥（暂名）》却走的是A·RPG路线。年纪小一点的玩家估计对A·RPG的《马里奥》很不熟悉，但看了这篇"前线"之后，说不定会入迷的哦？

文 白菜 美编 咕噜

PAPER MARIO

化为纸片，解密冒险！

纸片马里奥（暂名）		
Paper Mario		
Nintendo	A·RPG	发售日未定
美版	1人	售价未定
无对应周边		

3DS

纸片的感觉

纸片角色遇风会弯折；电风扇能将敌人吹出场外；巨大的剪刀能将敌人全部剪碎；纸板作成的场景可以用锤子敲倒，从而发现隐藏在场景背后的东西……本作十分强调纸片的感觉，纸的许多特性都在游戏中得到应用。



▶从小蘑菇的状态来看，现在是逆风。

3D的关卡

为了突出3D效果，本作的场景以3D的为主，既有横版过关的版面，也有Wii版《超级纸片马里奥》那样的纵向移动版面，相信关卡中还会追加需要利用到3D的谜题。



▲从天而降的炸弹。这里应该会用到3D效果。

贴纸系统

"贴纸"则是目前公布的全新要素，同时也是本作的主题。在关卡相应的地方贴上适当图案的贴纸，就能开拓出新的道路。贴纸种类的选择对于关卡的进行有着至关重要的作用。另外包括之前提到的剪刀还有锤子，应该都是贴纸的效果，从概念图里还可以看到蘑菇、火焰花等贴纸，不知道实际的效果如何。



利用鞋子的贴纸踩踏敌人

大剪刀登场将敌人全部剪碎



老虎机？这是获得奖励吗？

MARIOKART

在任天堂各主机上均有着出色销量的《马里奥赛车》公布了3DS版的具体情报，游戏的基本规则和操作都沿袭了系列的一贯传统，但也引入了更多的新元素，下面就为玩家们一一介绍。

文 苍穹 美编 咕噜

马里奥赛车（暂名）		
マリオカート（暂名）		
Nintendo	RAC	发售日未定
日版	人数未定	售价未定
对应周边未定		

3DS

陆海空全面称霸方能赢得冠军

本作加入了空中和水下的场景，利用滑翔翼等部件，赛车可以在空中飞行，跃起时的初速度越快、滑行的距离就越长。除了可以在高处感受赛道的魅力之外，空中也有金币、道具箱等待着玩家。另一方面，赛车在进入水中之后会自动在后方伸出螺旋桨一般的部件，通过它玩家在海底也可以纵情驰骋。在引入了空中和水下的部件后，本作的赛道的丰富程度也得以成倍增长。



▲利用滑翔翼在空中飞行，美丽的赛道也可以一览无余。

◀水下场景中的要素也非常丰富。

除了有不同的车型可供选择外，赛车的轮胎也出现了大、中、小之分，不同型号的轮胎在性能方面有明显差异，比如大型轮胎在弯道部分略显吃力，在直道部分就能显示出威力，玩家需要结合角色的能力以及赛道的特性合理搭配。而随着游戏的进行，越来越多的部件才会得到解锁。

▲不同的赛道都拥有各自独特的场景元素。

■能否驾驭好赛车，除了玩家的技术外，也要看角色的能力。

目前已确定可使用的角色有以下8名：马里奥、路易、碧奇公主、耀西、库巴、大金刚、蘑菇头、乌龟。

Luigi's Mansion 2

路易的鬼屋2（暂名）

ルイージマンション2（暂名）

Nintendo	A・AVG	发售日未定	3DS
日版	人数未定	售价未定	
对应周边未定			

文 苍穹　美编 咕噜

《路易的鬼屋》是NGC的首发游戏之一，该作以出色的素质获得了业界和玩家的一致好评。如今任天堂宣布其正统续作将登陆3DS平台，“万年老二”的路易再次获得机会独挑大梁。

绿帽子弟弟展开鬼屋冒险

本作的核心内容并没有太大改变，为了寻找行踪不明的哥哥马里奥，路易再度潜入鬼屋展开搜索。游戏的风格也一如既往，阴森的鬼屋中暗藏着众多怪物，虽然有少许恐怖感，但更多的是幽默诙谐的元素。



■幽暗的鬼屋中暗藏着怎样的敌人呢?



▶ 欧雅・玛博士依旧会给路易提供帮助。



▲先用手电筒发出的强光震慑住幽灵。



▲然后再用吸尘器进行拖拽，把敌人吸进来!

胆小的路易在鬼屋中穿行，惟一能够依靠的武器是手中特制的吸尘器。前作中双摇杆的控制方式在本作中改成了滑杆配合按键的操作方法，R键用于吸引、L键则是喷气，路易将通过吸尘器的这两个主要功能，与鬼屋中暗藏的敌人展开周旋。发现怪物后，先用手电筒的强光吓住敌人，再用吸尘器吸住它们并进行拖拽，便能给其造成伤害，当敌人的体力减少到0就会被封在吸尘器中了。

幽暗的鬼屋将在3DS的独特效果更显神秘，而本作中的鬼屋种类也更加丰富。游戏还包含了不少的解谜要素，在庞大的鬼屋中一点点进行探索，也是本作的一大魅力。











文 酷洛洛 美编 咕噜

为你解明《MGS》在3DS上系统的革新

这是被称为“Big Boss”的男人，与持有异名“The・Boss”的传说女性的故事……。曾于PS2平台发售，描述《MGS》传说原点的《潜龙谍影3 食蛇者》在3DS上获得新生。本辑前线会为大家揭开《潜龙谍影 食蛇者 3D》其活用3DS机能的新要素；为了让玩家更易上手，游戏中还添加了新系统，现在就来为大家一并介绍。

潜龙谍影 食蛇者 3D		
Metal Gear Solid Snake Eater 3D		
Konami	ACT	预定2011年冬
日版	人数未定	售价未定
对应周边未定		

3DS





1964年，美苏两国对峙的冷战时代
一名士兵进入苏联境内
被任命单独完成潜入任务

这名男子叫做
“Naked · Snake”

作为隐密部队“FOX”
的队员美军赋予他的使命

全面新生 两位“BOSS”

本作作为《MGS3》的3DS版，在原作的故事和基本系统上将加入独有的新机能，现在就来给大家逐一揭晓。



NEW#01 自制迷彩服



■以花蔚照片作为迷彩服的颜色，不过走在草木里却显得更醒目……

以热带丛林为舞台展开的各种任务中，为了不被敌人发现，迷彩服等伪装手段也要根据当时身处的环境而灵活更换。过去的PS2版我们只能从游戏预置的迷彩服中选择效果，而在3DS版中则可以利用3DS摄像头，将摄影所得的照片拼贴成“照片迷彩”。玩家不仅可以根据地形需要进行拍摄更换，也可以按照自己的喜好为Snake换上充满个性的迷彩服装。

用花蔚照片做迷彩





制作自己喜欢的迷彩服

The · Boss

二次大战中，率领聚集世界众多优秀士兵组成的“眼镜蛇部队”，引领联合国走向胜利的传说中的英雄。1950年与Snake度过他们重要的10年时光，The · Boss将她毕生所有的战斗技巧全部传授给Snake。近战战斗术“CQC”正是由Snake与The · Boss一同设计的。

NEW#02 陀螺仪赋予的临场感

通过3DS与Snake融为一体



▲画面中央下方显示陀螺仪感应当前3DS的水平状况，过独木桥时要小心谨慎。

3DS内置可以感应主机当前倾斜度的电子陀螺仪，而在本作中一些特定的场景、如Snake步行在细小的树杆时需要玩家配合陀螺仪来进行。当画面出现陀螺仪的标志就要注意了，不小心把主机倾斜的话，Snake可能会掉到树下而被敌人发现。

然而她是Snake的恩师
无可代替的女性

是刺杀传说中的士兵
The · Boss

这是《潜龙谍影》传说的起源，
英雄Big Boss诞生的庞大巨篇

的宿命故事

NEW#03 容易上手的整备界面

本作中，Snake的体力、武器的子弹数等信息都集中在3DS的下屏界面显示，使上屏幕变得干净，给予玩家更好的临场感。通过触摸下屏幕的武器还可以直接切换，相比过去菜单呼出更为直观方便。





◀▲上屏幕中玩家看不到如HP等条形状态栏，整个画面感觉更为广阔，下屏幕则整理了游戏中各种必要的情报。

下屏幕情报一览

Snake的体力和耐力
迷彩率/弹药数
治疗情况
食物捕获
无线电
地图
迷彩种类
备包
消音管
装备中的武器
装备中的物品

Naked · Snake

“The · Boss”最后的弟子，在The · Boss亲授下掌握各种战斗、破坏、谍报技术、心理学等知识。The · Boss亦称他为“杰克”。本作中Snake接到暗杀The · Boss的任务，单独潜入敌方阵地。而此事件之后他以“Big Boss”之名缔造了一个又一个传说。

文 苍穹 美编 sienna

新・光神話 パルテナの鏡

任天堂在去年E3展上宣布次世代掌机3DS时，就公布了这款画面令人倍感惊艳的作品。而时隔1年之后，《新 光之神话》伴随着大量的新情报再次走入了玩家们的视野，下面就让我们全面地看看本作的内容吧！

新 光之神话 帕尔蒂娜之镜

新・光神话 パルテナの镜

Nintendo	ACT	预定2011年	3DS
日版	1~6人	售价未定	
对应周边未定			





《光之神话》的历史

《光之神话 帕尔蒂娜之镜》是任天堂于1986年发售的一款FC游戏，故事发生在一个众神与人类共处的时代，天空界“天使大陆”由光之女神帕尔蒂娜和暗之女神美杜莎共同治理。由于美杜莎对待人类极为残酷，帕尔蒂娜不得已将其流放到冥府界。然而美杜莎却与冥府的魔物们联手向天使大陆发动了奇袭，夺取了三神器的她把天空界的士兵尽皆变成石头。帕尔蒂娜用最后之力帮助亲卫队长彼特从牢狱中逃脱，他和手中的弓箭就是众人惟一的希望。

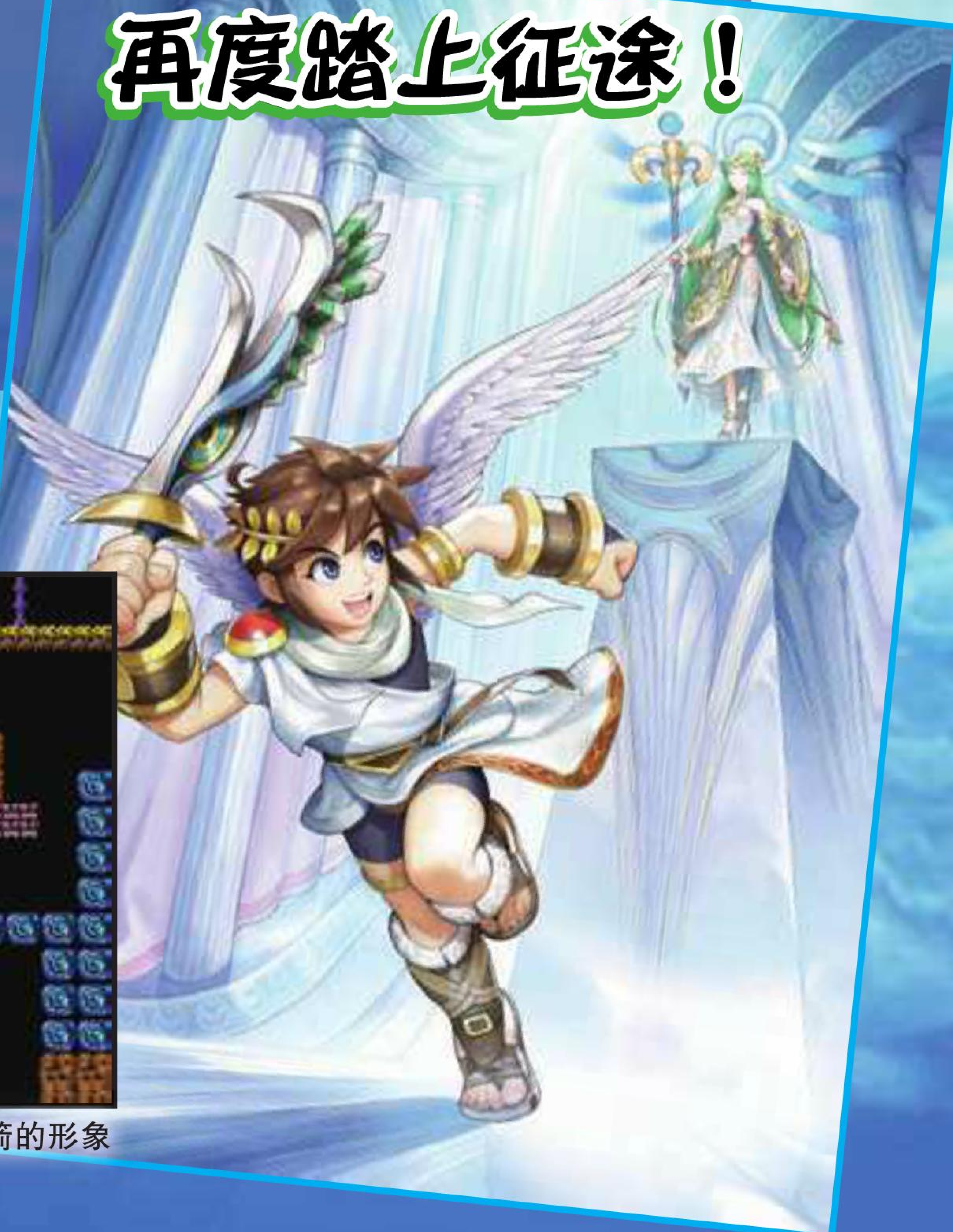
这款由已故大师横井军平制作的游戏在当时广受好评，在欧美也有着出色的口碑，1991年登陆GB平台的续作甚至只有在欧美发售。续作的剧情以帕尔蒂娜的噩梦展开，为了避免天使大陆遭到攻击的噩梦变成现实，彼特接受了新的任务：通过三神器强化自身，以准备迎接魔物的进攻。

虽然25年来仅仅发售过两款作品，但主角彼特一直具有相当的人气，后来他也在Wii版《任天堂大乱斗X》中作为可操控角色登场。如今3DS版的《新 光之神话》由樱井政博负责，故事紧接初代剧情展开。这款全新的作品将会谱写出怎样精彩的故事？让我们拭目以待。



▲主角彼特长着翅膀、手持弓箭的形象在当时就已经深入人心。

手持弓箭的彼特 再度踏上征途！





本作的主人公，帕尔蒂娜亲卫队队长，在前作中击倒了美杜莎并救出帕尔蒂娜。本作中凭借女神赐予的“飞翔的奇迹”而获得了每次连续飞行5分钟的能力。



统领天空界“天使大陆”的光之女神，同时也是彼特的上司。热爱着人类的她赐予了彼特“飞翔的奇迹”，命其击退美杜莎率领的冥府军。

在空中与地上展开不同形式的战斗

由于彼特的飞行能力只能维持5分钟，游戏的关卡也分为空中战和地上战两种形态。

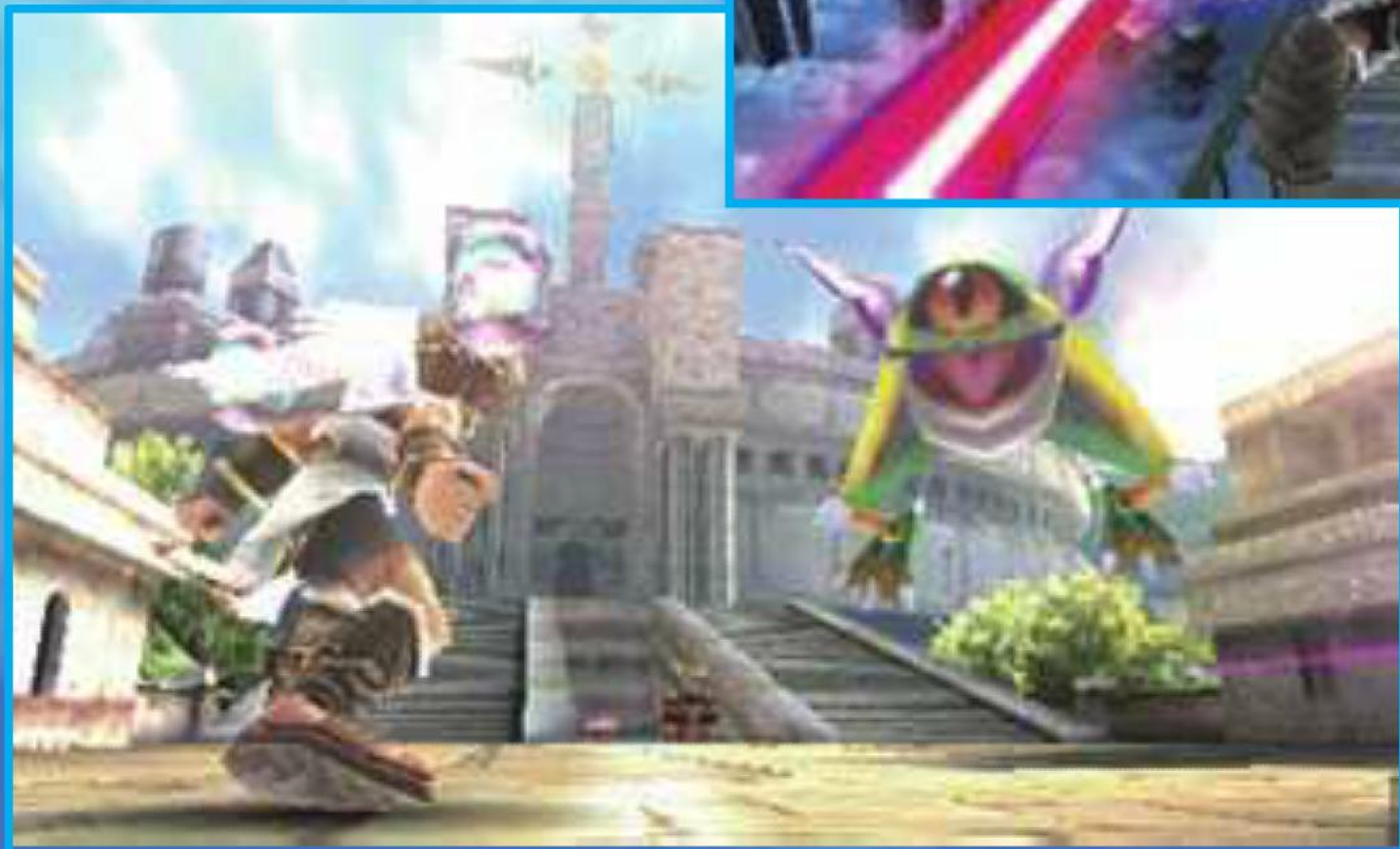
在地上战时，滑杆控制彼特的移动，而触摸屏用于调整准星，按下L键便能发动攻击。根据主角与敌人间距的不同，攻击方式会在近身攻击和远程射击中自动切换。地上战的另一大要点是利用滑杆做出冲刺动作，以此来躲避敌人的攻击或是展开突袭。

空中战时彼特的飞行路线会由帕尔蒂娜控制，因此玩家只需要通过滑杆来控制主角的位置，以此来躲避敌人的攻击。触摸屏依旧是控制准星的移动，玩家可以通过连打L键使出连续射击，或是按住L键使出制导性的蓄力射击。点击下屏幕左下方的按钮还可以发动特殊攻击，给画面内的全部敌人造成巨大伤害。


▲挡在彼特面前的，是老对手美杜莎。

►在空中翱翔的同时还要准确地避开敌人的攻击。

▼熟悉的敌人以全新的形象登场，让老玩家倍感亲切。





前作中被彼特击倒的暗之女神，在25年后重新复活，为了复仇而率领着冥府的众多魔物，向彼特和帕尔蒂娜发起了进攻。

选择"神器"改变作战方针



▲手持斩剑迎战冒着炽热火炎的双头犬。



►弓箭是彼特最熟悉的武器。

玩家需要在关卡开始前选择装备的"神器"，目前公布的有弓箭、斩剑、卫星、射爪等7种。不同神器的攻击范围、威力各不相同，性能间也有明显差异。选择不同的神器进行同一关卡的话，整体感觉也会截然不同。每个关卡的最后都有一个强大的BOSS等待着玩家，选择合适的"神器"，才能在BOSS战中从容拒敌。

支持最多6人的对战模式



▲在广阔的战场上，6名玩家组队展开厮杀。



▲对战模式的最终目标是对方阵营的彼特。

本作还包含对战模式，玩家能参加光明与黑暗两个对立的阵营，而要操纵的也并非彼特，而是帕尔蒂娜军的士兵。在对战模式下，玩家被击倒后可以复活，但队伍所持的点数会有所减少，当点数减少为0，玩家再次复活时就会以彼特的姿态登场。只要能成功击倒对方的彼特，自己的队伍就能获得胜利了。

特制AR卡片的有趣功能

本作还有对应的AR卡片，彼特、帕尔蒂娜、美杜莎以及众多敌方怪物都会绘制在卡片上。把两张卡片对向放置，通过3DS的摄像头就能让角色们的形象跃然纸上。不单如此，按下A键后两个角色还会自动展开战斗，通过这种方式一决胜负也非常有趣。





复数魅力要素吸引你向冒险出发！





洛特雷克博士与忘却的骑士团

ドクタ-ロ-トレックと忘却の骑士团

Konami	AVG	预定2011年7月7日	3DS
日版	1人	5480日元	
对应周边未定			

本作以19世纪末的巴黎为舞台展开，讲述了以考古学家洛特雷克博士为首的人们的冒险故事。作为Konami的AVG新作备受期待，本次前线将为大家揭露本作的豪华声优阵容，以及详细的系统信息！

文 半夏 美编 咕噜

饰演主要角色的豪华声优



苏菲・顾拜旦

（ソフィ-・ク-ベルタン）



巴黎大学的大学生。偶然因为打工成为洛特雷克博士的助手，渐渐对博士的研究产生兴趣，有能够看到活着的宝物特雷佐鲁阿伯特（トレゾ-ルアボテ）中寄宿的精灵的特殊能力。

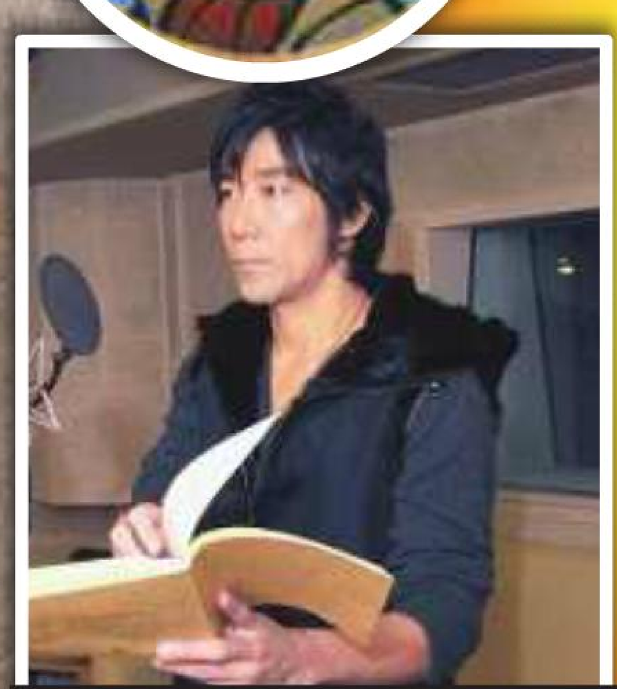
CV：武井咲

1993年出生于爱知县的17岁少女，出演过多个广告，电视剧，担任时尚杂志《Seventeen》的专属模特，有着超越17岁的优秀演技，本次首次挑战声优工作，担任助手苏菲的配音工作。



皮耶鲁・洛特雷克

（ピエ-ル・ロ-トレック）



国立自然史博物馆的考古学教授。有着许多研究成果，可以称为天才的实力，但是不擅长应付人际关系，非常毒舌。执着于追寻活着的宝物特雷佐鲁阿伯特（トレゾ-ルアボテ）的秘密。

CV：岸谷五郎

1964年出生，演员。现在正在播放的大河剧《江公主们的战国》中担任丰臣秀吉一角，出演过很多电视剧和电影，担任过电影导演、企划、脚本等在多领域里活跃着。

简・勒格朗

（ジャン・ルグラン）

和表弟保罗两人担当黑手党的下部组织队长，好女色。



CV：设乐统



保罗・罗伯特

（ポ-ル・ルプティ）



总是和简一起行动，俩人组成组合担当黑手党的下部组织队长。

CV：日村勇纪

两人作为搞笑组合香蕉男在广播、电视、演出等博得人气，演技受到多方肯定，近年在电视剧和电影中也很活跃。

洛特雷克所挑战的冒险是什么？

游戏的主要流程就是观赏动画、和不同的人进行会话、向着目的地前进、发现地下迷宫、进行探索。在迷宫中沉睡着活着的宝物——特雷佐鲁阿伯特（トレゾ-ルアボテ），精灵寄宿其中。发现的宝物不能直接得到，要与精灵进行战斗，使它降伏，胜利之后就能够获得宝物了。另外游戏进行中可以接受任务，完成之后可以得到寄宿着更强精灵的宝物。

迷宫部分

挑战诸多谜题，向迷宫前进！

在迷宫内部要注意不被警官抓住、躲避火焰、突破多样的谜题才能前进。另外迷宫中还有很多紧闭的门，要活用大脑解开谜题才能打开。融合冒险和解谜不断展开探索！



精灵的降伏

和精灵战斗，得到宝物！

调查放置特雷佐鲁阿伯特的台座，降伏战斗就会开始。战斗时使用手中的精灵和特雷佐鲁阿伯特中寄宿的精灵进行战斗，使对手精灵变弱后就能取得胜利，可同时得到宝物和寄宿其中的精灵，强化自身战斗力。

移动部分

迷宫在哪里？

在街角和各种人进行会话，然后根据提示进入视点画面移动准星，寻找迷宫入口。

制作人的留言

大人也能享受的知性娱乐AVG



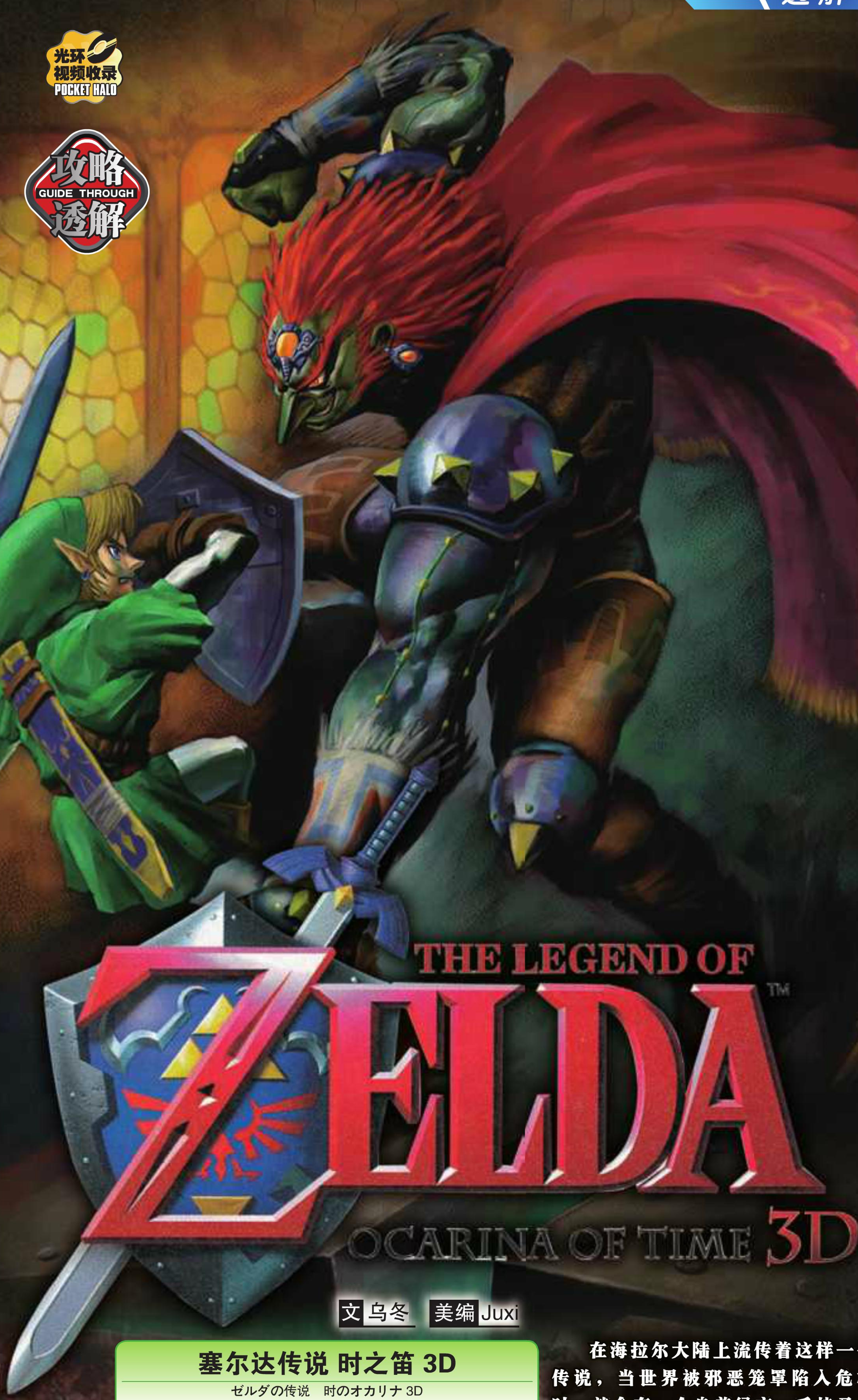
村宪明

曾参与制作《网球王子》、《Z.O.E》、《心跳回忆》等众多游戏。

如果得到了古老的藏宝图，难道不会想要揭开谜题，踏上冒险的旅途吗？难道只有我这么想？（笑）想要把这种兴奋的心情以一个实体体现出来，因此制作了这款游戏。

我们的目标是使玩家以进行轻松的谜题游戏的形式享受到大人的知性娱乐AVG的乐趣。谜题当然不会少，其实需要头脑解决的不只有谜题，还有在RPG游戏中常见的和精灵战斗的部分；在冒险游戏中常见的洞穴探索部分等等，构成游戏的所有部分都需要使用头脑去解决。这款游戏是继《Z.O.E》之后时隔十年我亲手创作的又一款新作。我认为能够长时间玩的游戏很不错，因此做了这款，请大家务必体验一下。

另外，进行这款游戏能够从中了解巴黎的地理知识，以后再和朋友去巴黎旅游的话能够小小炫耀一下哦（笑）



文 乌冬　美编 Juxi

塞尔达传说 时之笛 3D		
ゼルダの伝説　時のオカリナ 3D		
Nintendo	A・RPG	2011年6月16日
日版	1人	4800日元
无对应周边		

3DS

在海拉尔大陆上流传着这样一个传说，当世界被邪恶笼罩陷入危机时，就会有一个身着绿衣、手持圣剑的少年来拯救世界，而下面要讲的，就是这个传说中的其中一个故事。



系统

冒险操作

键位	作用	备注
滑杆	移动	遇到有高度差的地方会自动跳跃
A	动作键	根据状况有不同的作用，包括了举起、攀爬、调查、对话、推物品等，另外，移动时按A键为翻滚
B	攻击	B：横斩；滑杆↑+B：纵斩；L+滑杆↑+B：突刺；长按B：蓄力回旋斩；滑杆一圈+B：小回旋斩
X	道具键	使用设置在X键上的道具
Y	道具键	使用设置在Y键上的道具
L	注目	对象为敌人时可将敌人始终保持在画面内，此时L+A为跳斩，滑杆←+L+A为左横跳，滑杆→+L+A为右横跳，滑杆↓+L+A为后跳。对象NPC时可和离得较远的人按A键对话
R	防御	结合滑杆可改变盾的朝向
START	暂停菜单	保存游戏

画面解说



迷你地图

长按方向键下可关闭迷你地图，再按方向键任意方向为开启。

进入区域的初始位置

当前位置

HP

林克的体力，受到敌人攻击、从高处落下时减少。

林克视角

换成以林克出发的第一人称视角，通过滑杆或移动3DS调整，可结合弹弓和弓箭使用。

冒险过程中有时会变为精灵图标，点击可获得冒险的提示。

卢比（金钱）

笛子

点击后进入演奏画面，可演奏的曲子会根据流程的推进而增加。

曲子谱面确认

装备

进入装备界面，可确认当前入手的装备，更换装备为触控操作。

心之碎片

收集4个可增加一格HP。

装备中的道具

魔法槽

林克的魔力残余量，使用蓄力回旋斩和需要魔力的道具时会减少。

动作键标志

显示当前的A键作用。

道具

进入道具界面，可设定下屏右侧的四个道具快捷键，方法为点击道具后再点击相应的格子。

地图

确认当前区域的地图。

大地图中

未去过的地方会被云遮盖。

迷宫中

随着迷宫的深入，所表示的信息也会增加。

BOSS房间钥匙/指南针/迷宫地图/小钥匙

迷宫层数

现在所处的层数

BOSS所在的层数

解谜道具一览

原名	文中译名	入手途径或地点	作用
デクのタネ	德库之种	击倒敌人或宝箱	弹弓的子弹
デクの実	德库之实	击倒敌人或宝箱	发出强光令敌人晕眩
デクの棒	德库之棒	击倒敌人或宝箱	可在有火处点火当成火把使用
バクダン	炸弹	ドドンゴの洞窟	除了攻击敌人外，还能炸开某些特定的墙壁或地板
ボムチュウ	老鼠炸弹	城下町路地里的ボムチュウ屋购买	可直线移动的炸弹，能越过墙壁
妖精のパチンコ	妖精的弹弓	デクの树サマの中	射出德库之实作远距离攻击
妖精の弓	妖精之弓	森の神殿	射出箭作远距离攻击
炎の矢	火之箭	ハイリア湖畔	火属性攻击
冰の矢	冰之箭	ゲルドの修练场	冰属性攻击
光の矢	光之箭	时の神殿	圣属性攻击
ブ–メラン	回旋镖	ジャブジャブ様のお腹	投出后会返回，可攻击敌人或取得远处的道具
フックショット	飞爪	墓地	可抓住某些东西进行远距离移动
ロングフック	长飞爪	水の神殿	射程2倍的飞爪
メガトンハンマ–	铁锤	炎の神殿	可敲碎石头或按下生锈的按钮
あきビン	空瓶	ロンロン牧场、カカリコ村、ハイリア湖畔	可以用来装牛奶、妖精、虫子和鱼等物品
ひびき石	响石	カカリコ村民家用黄金骷髅交换	获得后当即生效，当身边有隐藏的地洞时会自动提示
魔法のマメ	魔法豆	ゾ–ラ川的卖豆人	年幼时期种在特定的土地里，成年时期会长成叶子，乘上去能到达一些平时去不了的地方
ヘビイブ–ツ	重靴	冰の洞窟	增加体重，可在水下步行
ホバ–ブ–ツ	飞靴	暗の神殿	短时间浮空
ディンの炎	火魔法道具	ハイラル城	消耗魔法槽使用火属性魔法进行范围攻击
フロルの风	风魔法道具	ゾ–ラの泉	消耗魔法槽的移动魔法，第一次使用设置传送点，第二次使用会直接移动到传送点
ネ–ルの爱	防御魔法道具	巨大邪神像	消耗魔法槽一定时间不受伤害
まことのメガネ	透视眼镜	井户の底	消耗魔法槽看见隐藏的路、洞穴、平台和敌人
ゴロンの服	哥隆族服装	ゴロンシティ	可在炎热地带自由活动，浅岩浆地形受到的伤害减轻
ゾ–ラの服	佐拉族服装	ゾ–ラの里	可在水里自由活动
ゴロンのうでわ	哥隆腕轮	ゴロンシティ	获得后当即生效，可举起炸弹花
银のグロ–ブ	银手套	魂の神殿	获得后当即生效，可推动巨大的岩石
金のグロ–ブ	金手套	ガノン城 内部	获得后当即生效，可举起巨大的石柱
银のウロコ	银鳞	ゾ–ラの里	获得后当即生效，潜水迷你游戏的奖品，可潜水6秒
金のウロコ	金鳞	ハイリア湖畔	获得后当即生效，钓鱼场的奖品，可潜水9秒

剧情攻略

コキリの森

在哥奇利森林（コキリの森）里住着一个名为哥奇利族群，他们的特点是每人都有自己的使役精灵，可惟独有一人例外，他就是我们的主角——林克。某天夜里，林克在自己的噩梦中看见一个凶神恶煞的男人正在追赶一位白衣女子……醒来后，一只自称纳比（ナビィ）的精灵出现在林克面前，它是受森林的守护神“德库之树”（デクの树）所托，来传召林克的。

在村庄东边的出口和米德（ミド）对话，得知出村需要装备剑和盾，剑可以在村子南边的洞穴尽头的宝箱里找到，盾则需要在商店里花40卢比购买，卢比的获得方法有很多，如在草丛里行走、砸石头和罐子、开民家里的宝箱等，另外如果已经获得了剑的话，砍路牌和草有时也会掉出卢比。获得要求的两样东西后，在拔剑的状态下再和米德对话，他就会让路。

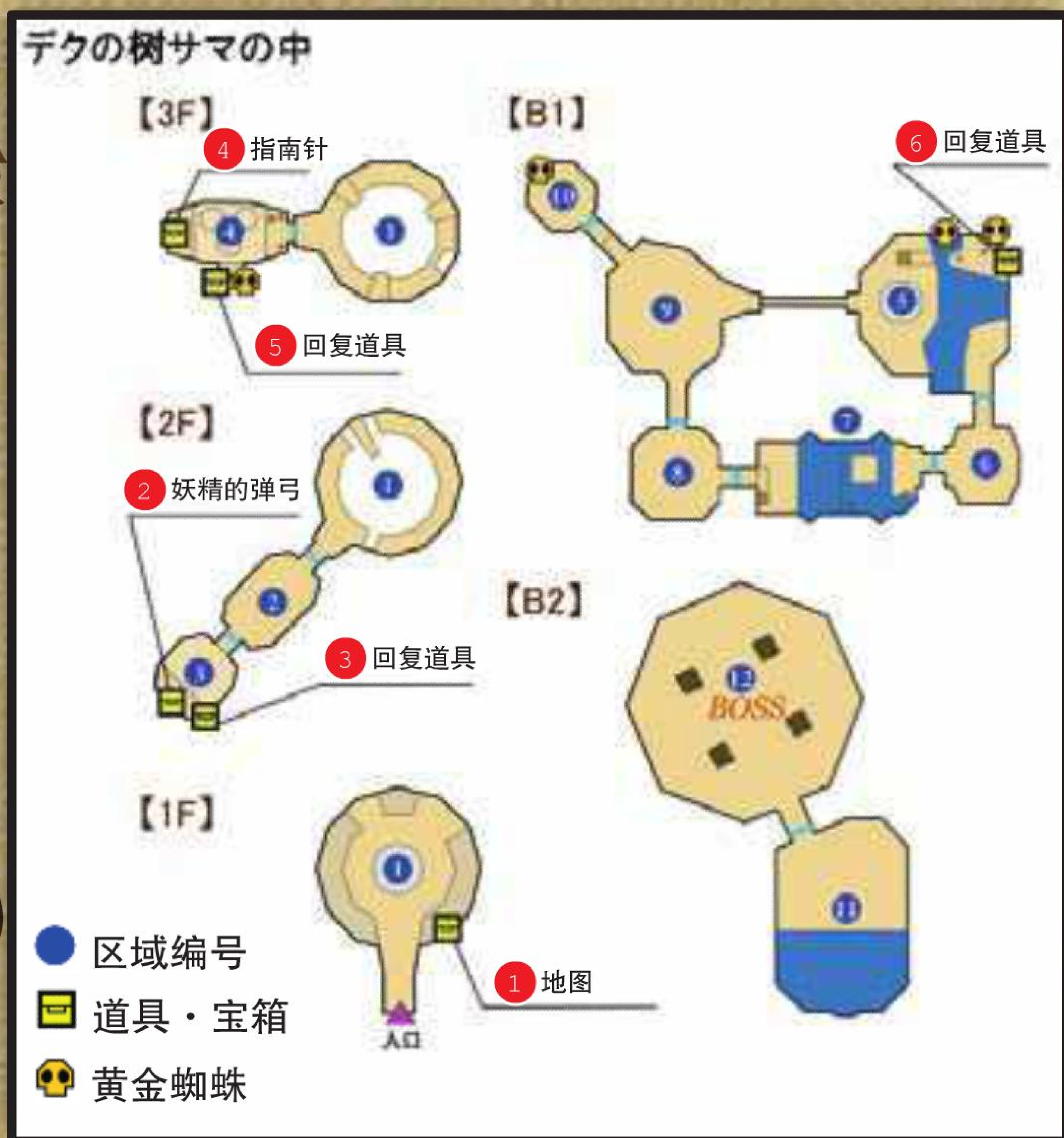
Check Point

①在林克家下面的石像中能随着流程看到接下来过关的提示，卡关时可以利用一下。
②打倒去德库之树途中的怪花能获得德库之棒，迷宫中会用到，注意收集。

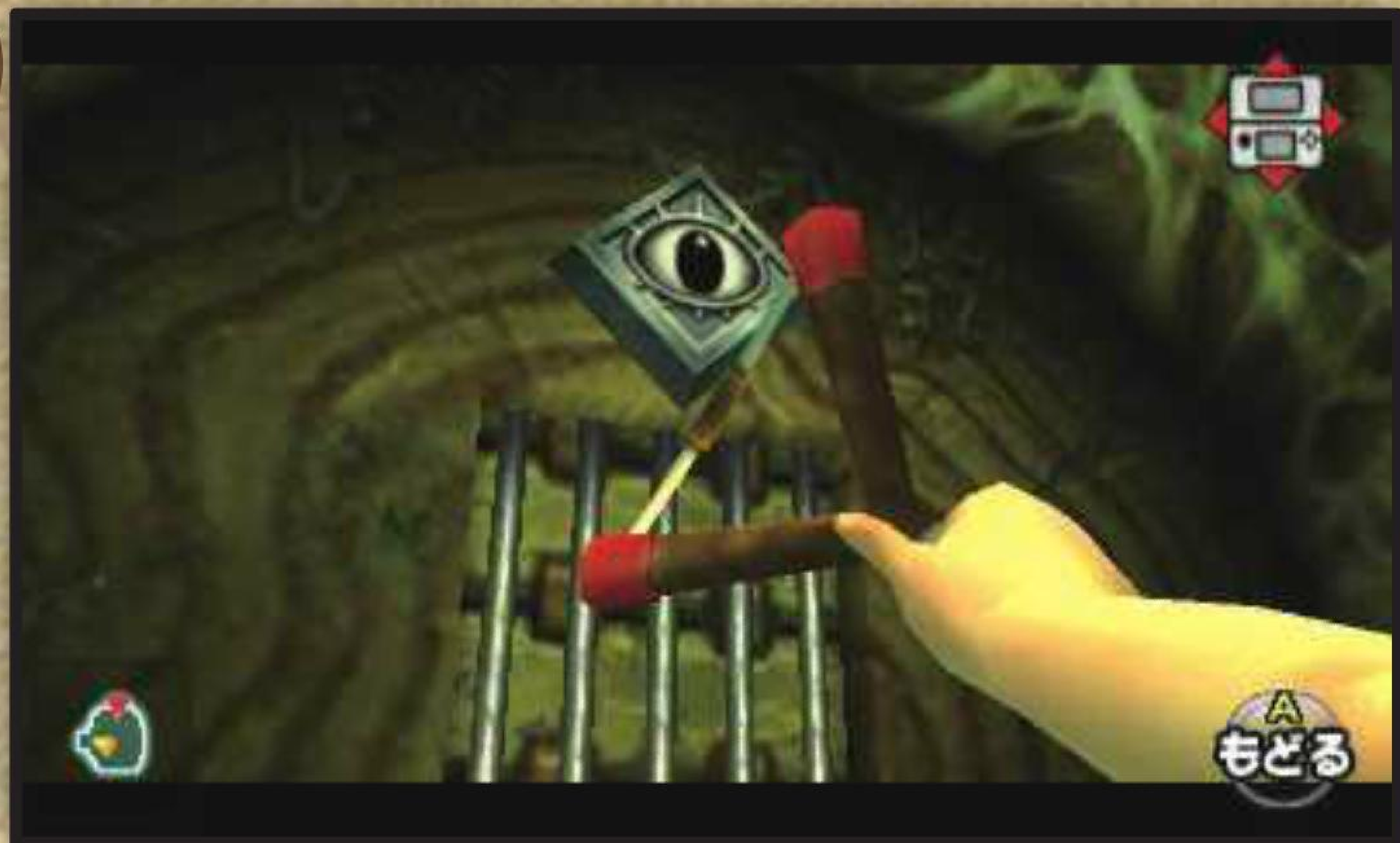
デクの树サマの中

在德库之树面前，林克得知了海拉尔王国正遭到诅咒侵蚀的事实，并且德库之树也因为诅咒奄奄一息，为了拯救德库之树，林克进入了德库之树内部。

迷宫要点



1F的区域1暂时还没有需要解谜的地方，来到2F可从宝箱里获得迷宫地图。区域2的果核怪一开始会躲在地里，拉开一段距离敌人才会探出头来并用种子攻击林克，架好盾把种子反弹回去即可把它打到地面上，这时追上去对话就能打开通往区域3的门。区域3的宝箱2有重要道具妖精的弹弓，从宝箱2一旁的蔓藤上爬上去还能找到一个有回复道具的宝箱，回程需要根据纳比的提示，先用弹弓把天花板上的梯子打下来。



回到之前区域1拿地图的地方，用弹弓清理掉蔓藤上的蜘蛛后就可往3F进发了。区域4里先踩地上的按钮把限时浮台开启，在浮台未下沉前到达对面的高台可获得指南针，作用是显示宝箱和BOSS的位置，另一个高台上则是回复道具和黄金蜘蛛（作用见后），最后回到门口处，拿出德库之棒靠近烛台点火，然后用点燃的德库之棒点着另一个烛台就能打开被反锁的门。3F的区域1有一种大蜘蛛，对付它不能硬拼，保持不动和它对持一段时间后它就会露出腹部的弱点，这时攻击才能奏效。消灭了大蜘蛛后，从它身后的平台上直接往下跳，依靠冲力突破1F的蜘蛛网进入B1F。

B1F的区域5先踩下按钮把烛台点燃，这样烛台旁的蜘蛛网也会被烧掉，露出有回复道具的宝箱，接着用德库之棒点火，拿着点火的德库之棒从浅水处通过，烧掉通往区域6的门口处的蜘蛛网，另外这里有两只黄金蜘蛛，不要漏掉了。区域6有一个和之前一样的果核怪，按照同样的方法对付可获得2→3→1的提示，接着用弹弓打门上面的眼睛开关可来到区域7。区域7的水里有一个按钮，需要游到上面后按A键潜水触碰开启，这时水位会暂时下降，趁这段时间赶紧跳到浮台上前往对岸，上岸后纳比会教玩家怎样推石块，按照提示将石块推到指定位置作为垫脚就可进入区域8。区域8的谜题很简单，用德库之棒点燃全部烛台即可。区域9依然是点火谜题，用德库之棒引火烧掉蜘蛛网后就能发现通往区域5的小洞，而区域10里面则有一只黄金蜘蛛，不过目前还进入不了，需要等日后获得了炸弹和回旋镖再来。回到区域5后先把石块推到水里作为垫脚，再从烛台处用德库之棒点火，拿着带火的德库之棒在有蜘蛛网的地面上滚一下，这样就能来到B2F的区域11。区域11有三只果核怪，按照之前提示的2→3→1顺序（从左开始数）将种子反弹回去攻击它们，成功后再和逃到地面上来的那只果核怪对话，这样就能开启通往BOSS房间的大门了。

BOSS战 甲壳寄生兽ゴーマ

BOSS一开始在天花板上，需要切换成第一人称视角往上看才能发现它。BOSS的弱点是眼睛，在它眼睛变红时用弹弓射击能将它打成硬直，接着就可上去狂扁了。从硬直恢复过来后它爬上天花板上产卵，最好及时打掉，以免卵孵出杂兵，另外在BOSS产卵前也可用弹弓射击它的眼睛，打中的话BOSS会直接掉下来，能省下不少时间。

虽然最后林克击倒了在德库之树内部作怪的寄生兽，可依然阻止不了德库之树枯萎，枯萎前德库之树说出诅咒的元凶是充满野心的沙漠民族——谢鲁多族（ゲルド族）的首领，并把森之精灵石交给林克，让他去找海拉尔城（ハイラル城）找塞尔达公主。

ハイラル平原

从哥奇利森林往西前进出村，临行前林克的青梅竹马萨莉亚（サリア）前来送行，并把妖精之笛送给了林克。



海拉尔城在海拉尔平原（ハイラル平原）最北边，路上会遇到巨大的果实怪和骷髅（晚上出没）两种敌人，其中果实怪比较棘手，只有攻击它正下方的弱点才能对其造成伤害，不过旋转的叶片会对弱点起到保护效果，得看准叶片的朝向，绕到没叶片保护的一边进行攻击，当然，没必要的话就还是不要去招惹它为好。

Check Point

①大图中会有昼夜交替，到了晚上是进不了海拉尔城的。
②海拉尔城城门的锁链爬到最高后往下跳有20卢比的奖励。

城下町～ハイラル城

来到海拉尔城外围后先折返城下町一次，再次进入能在路口处遇到隆隆牧场（ロンロン牧场）的主人的女儿玛隆（マロン），玛隆说自己的父亲塔隆（タロン）去海拉尔城送牛奶后很久都没回来，估计是在哪睡着了，并给了林克一个鸡蛋（装备到身上过一晚就会孵出公鸡），让林克帮忙找一下。

海拉尔城外部到处都有把守的卫兵，被卫兵逮到的话会被扔出城门，需要从玛隆身旁的蔓藤爬上去偷偷进门，再避开卫兵前进，当来到城墙脚下时，林克发现了正在熟睡的塔隆，使用公鸡将其叫醒他就会让路，接着把两个木箱推到河里搭路，从排水口处潜入城堡。

城堡里的戒备更加森严，只能白天潜入，避开一路上巡逻的卫兵，林克终于见到塞尔达公主。塞尔达公主预料到林克会来找她，并告诉林克那个邪恶的谢鲁多族首领——加农多洛夫（ガノンドロフ）其实就在城内，他表面上俯首为臣效忠塞尔达的父王，其实暗地里是想夺走时之神殿里的“黄金圣三角”，用黄金圣三角的巨大力量来干坏事。为了阻止加农多洛夫，公主希望林克能先一步拿到黄金圣三角，并给了林克一封有自己亲笔签名的信件，让林克去哥隆城（ゴロンシティ）找剩下两颗精灵石的其中一颗，因为只有结合三颗精灵石的力量，才能打开黄金圣三角所在的圣域的大门。

剧情结束后和门口站着的公主的奶妈英帕（インパ）对话，她会教林克吹奏ゼルダの子守歌，并送林克出城。



Check Point

①在的あて屋可以花20卢比玩射击游戏，用弹弓击中全部目标就能使德库之种上限+10。
②宝箱屋只有晚上开放，花10卢比进行二选一的宝箱小游戏，选中钥匙的话就能进入下一道门，选错则要重新开始，一共需要突破6道门，全部突破能获得心之碎片作为奖励。不想拼运气的话建议以后获得了透视眼镜后再来挑战，这样就能看到宝箱里的东西了。
③晚上访问路地里ボムチュウ屋旁边的民家，会被这里的妇人拜托找狗。晚上的城下町有很多狗出没，只要接近狗就会跟着林克，妇人的狗（白色）在なンでもや旁，将它带去给妇人就能获得一个心之碎片作为奖励。注意一次只能带着一只狗，如果被别的狗跟着的话可以跑快点甩掉。
④获得炸弹后可以到ボムチュウボウリング花30卢比玩炸弹保龄小游戏，成功用老鼠炸弹击中三个靶心就能获得奖品，奖品包括了老鼠炸弹、心之碎片和炸弹上限+10等。
⑤在ボムチュウボウリング门口楼梯下有穿绿色衣服的男人，他会回收瓶子里装着的东西（在他面前使用瓶子），如虫子和鱼都能卖到不错的价钱。
⑥剧情推进到デスマウンテン登山道后，おめん屋会开放，这里可租借到各种面具，戴着面具和指定的人说话能把面具卖出去，之后回来还了租借费就能解锁新的面具，最后解锁的まことの假面可看透人心，戴着它和世界各地的传闻石（有眼睛图案的石头）说话能得到各种和游戏有关的信息。面具的解锁顺序如下：

面具名称	租借费用	卖价	买家
キ－タンのお面	10卢比	15卢比	カカリコ村的デスマウンテン登山道入口处的卫兵（出示了公主的信件后）
ドクロのお面	20卢比	10卢比	迷いの森入口左边区域的奇面族（演奏过サリアの歌后）
こわそなお面	30卢比	30卢比	白天在カカリコ村墓地游玩的小孩
ウサギずきん	50卢比	最大500卢比	绕着ロンロン牧场外围跑马拉松的人，晚上才能上前对话（时之笛入手后）
まことの假面	—	—	—
ゾ－ラのお面	—	—	—
ゴロンのお面	—	—	—
ゲルドのお面	—	—	—

ロンロン牧场



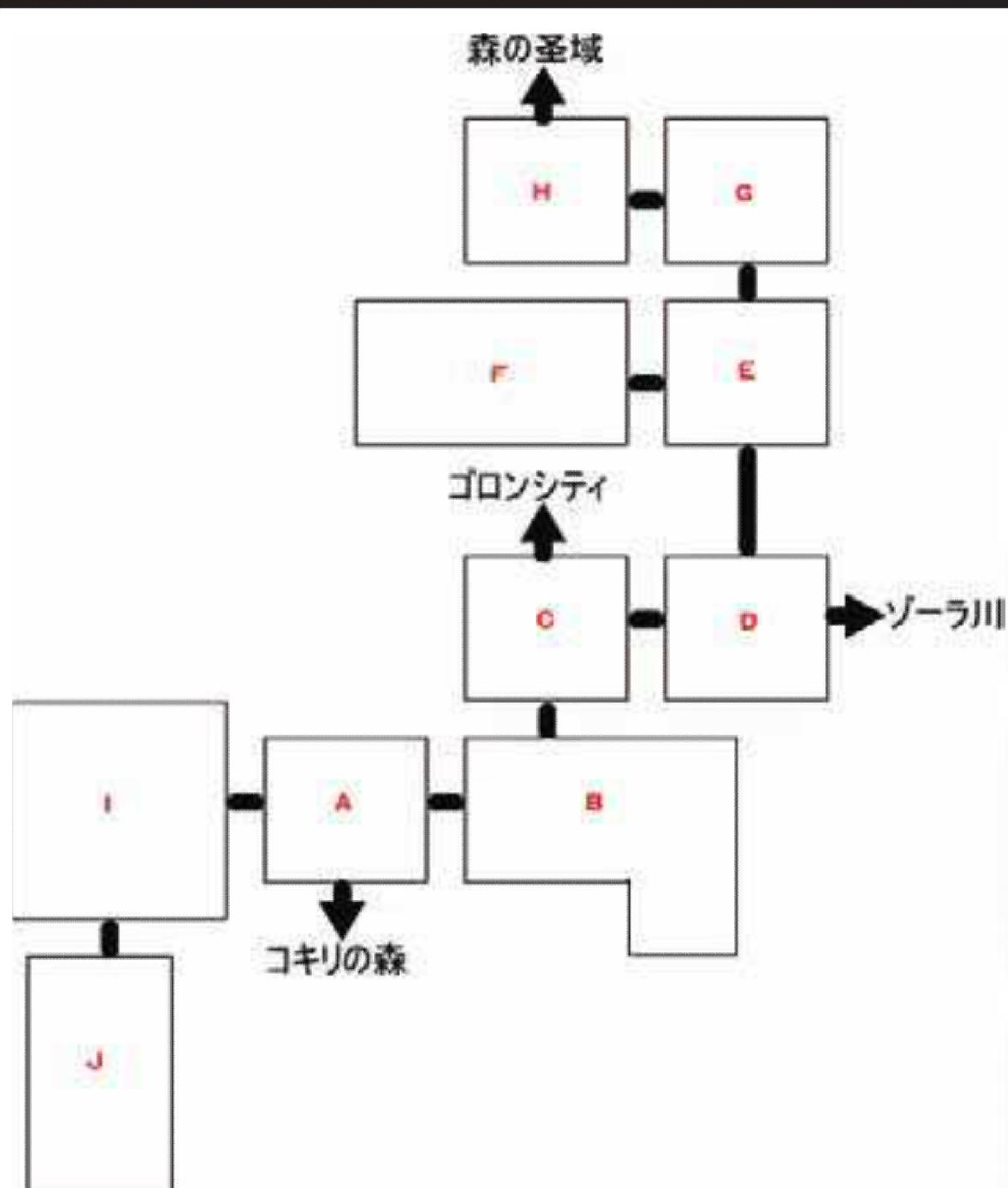
先来到位于大地图中间的隆隆牧场，和牧场中央的玛隆对话会介绍小马艾波娜（エポナ）给林克认识，此时拿出妖精之笛艾波娜会教林克吹奏エポナの歌。

Check Point

①白天去塔隆的家和他对话能花10卢比玩找公鸡的小游戏，要找的公鸡是一开始在塔隆身边的3只，游戏开始后3只公鸡就会散开，得在一群公鸡中将它们找出（按A键举起），成功后可获得牛奶作为奖励，牛奶用于回复HP，喝完后的空瓶还能拿来装药水、虫子、妖精等物品。
②有空瓶的时候，在养有奶牛的屋子吹エポナの歌能获得牛奶（以后有奶牛的场所也同样）。

迷いの森

再次回到哥奇利森林，村民会告诉林克萨莉亚在森之圣域（森の圣域）等他。去森之圣域首先得穿过哥奇利森林北面的迷失森林（迷いの森），迷失森林有很多岔路，走错的话会被强制送回入口，正确的走法是听BGM，只有BGM较大的路口才是正确的（也可参照下图）。



Check Point

①一进入区域B就能见到一个靶子，用弹弓连续射中三次能使德库之种上限+10。
②从区域B的梯子下去，在最南边的地方会遇到两个奇面族，此时拿出笛子能玩吹奏小游戏，玩法为重复奇面族吹出的调子，全部完成后能获得一个心之碎片。
③击倒区域J的果核怪能在它这花40卢比使德库之棒上限+10。
④区域F有个被花草遮蔽的地洞，当剧情发展到能租借面具时，戴着ドクロのお面和まことの假面来这里能获得不同的奖励，其中ドクロのお面为德库之棒上限+10，まことの假面为德库之实上限+10。
⑤学会サリアの歌后，站在区域I的树桩上吹奏サリアの歌给奇面族听，能得到一个心之碎片。当剧情发展的能租借面具时，戴着ドクロのお面和他对话还能将面具卖给它。
⑥获得了炸弹后，炸开区域H的岩石可开启一个地洞，进入击倒果核怪能在它这花40卢比使德库之实上限+10。

森の圣域

刚进入圣域就遇到强制战斗，敌人会不断绕着林克展开攻击，得防御住它的攻击后再反击。在森之圣域最深部，林克终于找到了萨莉亚，在萨莉亚的教导下，林克学会了吹奏サリアの歌。

Check Point

①见完萨莉亚回程时可爬上梯子从区域的上部返回，这样就不用绕路了。另外走上部的话还能发现一个地洞，里面是妖精之泉，能用空瓶子将妖精装起来当成回复道具使用或是在林克在没血时复活一次。

カカリコ村～墓地



大地图东北方的卡卡里科村（カカリコ村）是去哥隆城的必经之路——死亡山登山道（デスマウンテン登山道）的入口，只要将公主的信出示给村北边入口处的卫兵看就能通过。另外卡卡里科村旁的墓地虽然不用经过，不过里面有不少好东西，可以顺道去一下。

Check Point

①出示完信件后，再和卫兵对话他会拜托林克帮忙去城下町的おめん面买一个キータンのお面，买来后戴着和他对话就能完成委托。
②打倒各地的黄金蜘蛛回收黄金骷髅，能在村入口右手边第一间民家里换取各种道具，可兑换的道具如下：

道具	所需黄金骷髅个数
所持卢比上限上升到200	10
响石	20
所持卢比上限上升到500	30
老鼠炸弹	40
心之碎片	50
200卢比（可无限获得）	100

③上到瞭望塔后，在左上角左横跳能来到旁边那家人的屋顶上，和屋顶的人对话可获得一个心之碎片。
④白天和卡卡里科村通往墓地入口处附近的女性对话能接受到捉公鸡的委托，把分散在村子里的7只公鸡全部扔回她身旁的鸡圈里能获得一个空瓶作为奖励。这里要注意的有：其中一只隐藏在瞭望塔下方的箱子里，需要用翻滚撞破才能发现；村入口右手边民家平台上的公鸡需要举着其他公鸡从其他平台飞过来才能抓到；风车屋旁边的两只需要用到上面去屋顶拿心之碎片的方法才能抓到。
⑤晚上和墓地巡逻的守墓人对话能花10卢比让他挖脚下的泥土，某块泥土中藏有一个心之碎片。
⑥晚上来墓地，拉开第一排墓碑里有花的那个能发现隐藏的地洞，进入内部能获得海拉尔之盾（如果之前已经买了的话则是5卢比），另外用炸弹炸开宝箱后面的墙壁还能发现妖精之泉。
⑦调查墓地最里面的王家之墓两旁的墓碑会各出现一个幽灵，击倒后能打听到关于王家之墓的信息。接着站在三角纹章上吹奏ゼルダの子守歌进入墓穴内部，在最里面的房间调查石碑能学会太阳の歌的吹奏方法。
⑧晚上拉开靠近王家之墓那排墓碑从南数起的第四个进入内部，在里面的祭坛上吹奏太阳の歌能获得一个心之碎片。
⑨能租借面具后，白天戴着こわそなお面和墓地里的小孩对话，可将面具卖给他。



デスマウンテン登山道~ゴロンシティ

从死亡山登山道的山腰进入哥隆城，在最底层的闭锁的门前吹ゼルダの子守歌就能见到哥隆族的长老，不过他现在似乎心情不大好，吹响サリアの歌令长老心情变好后，他终于说出了实情。原来哥隆族寻找食物的哆咚咯洞窟（ドドンゴの洞窟）被魔物占领，导致现在食物紧缺，如果林克肯帮忙击退魔物的话，长老很愿意将火之精灵石交给林克，出发前林克还从长老处得到了哥隆腕轮，用它就能举起炸弹花了。

Check Point

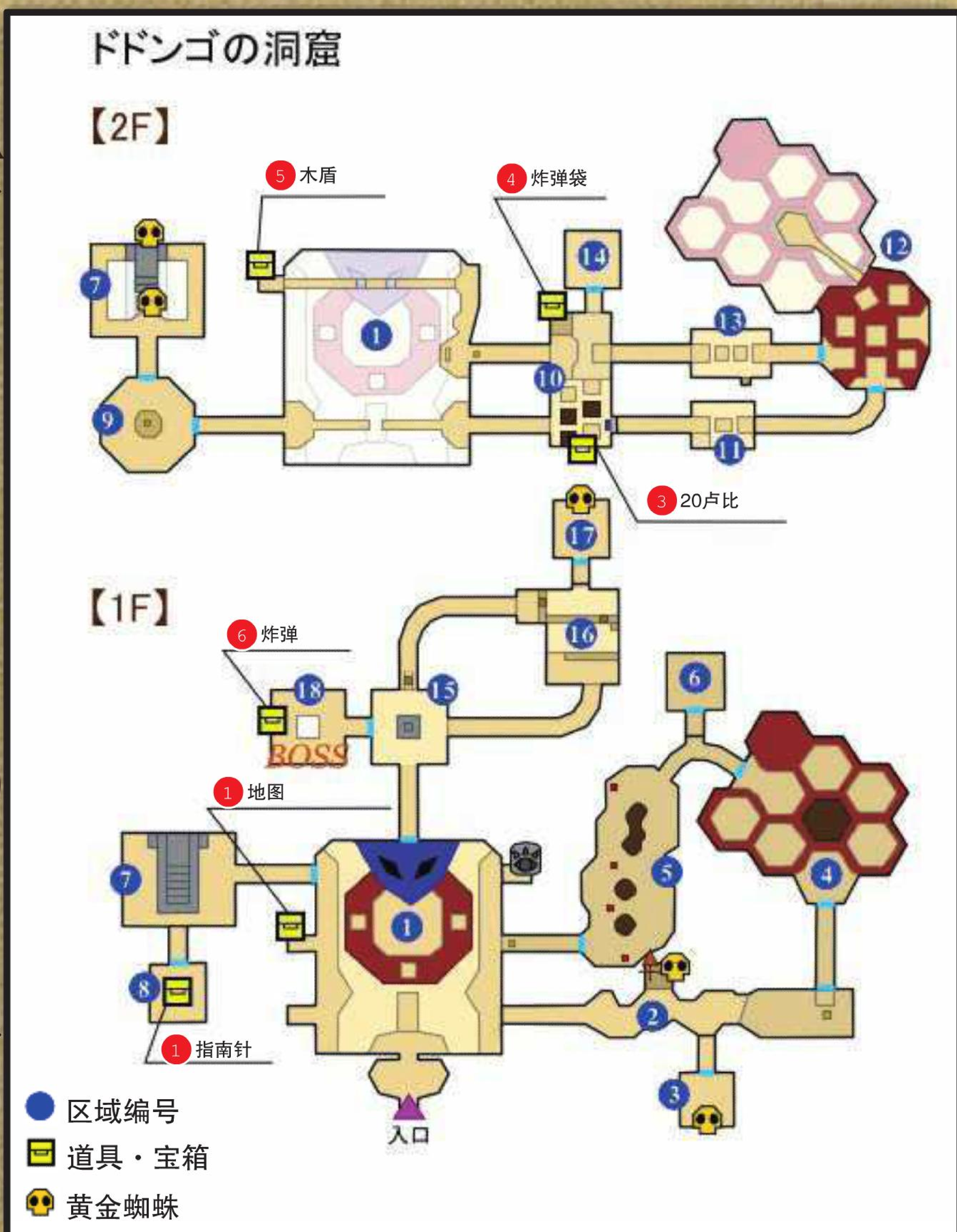
①获得炸弹后，从哥隆城长老的房间用德库之棒引火，点燃最底层的4个烛台，这样中间的大壶就会开始转动，从上一层扔炸弹进去可将其炸停，根据停下时的表情可获得各种物品作为奖励，转到笑脸能获得一个心之碎片。
②获得炸弹后，将哥隆城第二层（从上往下数）不断滚动的哥隆族人于路牌处炸停，能使炸弹上限+10。

ドドンゴの洞窟

回到登山道，在有炸弹花的地方拔起炸弹花往悬崖下投，这样就能炸开原本被石头堵住的哆咚咯洞窟的洞口。



迷宫要点



区域1先通过浮台来到左边的平台，用炸弹花炸开有裂缝的墙壁后可获得地图，之后右边的平台也是一样，炸开后进入区域2。区域2的敌人被击倒后会爆炸，利用这个特点能炸开有裂缝的墙壁来到区域3，里面有只黄金蜘蛛。通往区域4的门需要用一旁的石像压住才能打开，进入后会有强制战斗，注意敌人被攻击后会跳到林克背后进行偷袭，得及时闪避或防御，击倒后进入区域5。区域5是点火谜题，一共有三个烛台，德库之棒不够的话可以炸开区域6的墙壁，里面的果核怪会卖德库之棒，另外区域5的敌人需要将炸弹花扔到它面前让其吞掉，这样攻击才能奏效。从区域5回到区域1的路上有一个按钮，踩下后开启通往区域7的门。区域7先用炸弹花炸开有裂缝的墙壁，进入区域8获得指南针，接着用炸弹花解决掉石像怪开门，回到区域7后把炸弹花放



在两排炸弹花中间的缺口处，靠引爆其他炸弹花打开通往2F的楼梯。

2F的区域7沿着楼梯上到最高后可以在藤蔓上发现黄金蜘蛛。区域9有不少敌人，其中火焰蝙蝠的攻击会把木盾烧掉，一定得注意，移开房间中间的惟一一尊石像（其他都是石像怪）会发现楼梯，上去踩下按钮开门。接着穿过吊桥来到区域10，这里的路比较窄，而且有很多移动的飞刀，得小心通过，爬上通往区域11的门口处的楼梯后转身就能看到平台上的炸弹花，利用炸弹花炸开墙壁进入区域11。区域11有一处着火的平台挡住去路，需要用弹弓射击墙上的眼睛才能将其熄灭。区域12是和之前一样的强制战斗，注意别掉进岩浆里了，HP不足时可去最突出的那块平台上拾取红心回复。区域13也是灭火谜题，先射正对面眼睛，再跳到已熄火的平台上射击左边的眼睛，之后就能来到区域10的上层。区域10上层的宝箱4里有重要道具炸弹袋，有了它就可以使用炸弹了，而需要炸开的区域14里则有卖德库之种和德库之实的果核怪，觉得没必要可以不去，否则需要再绕一次道才能回到上层。踩下区域10上层连接2F区域1道路上的按钮能使浮台升上2F，这样就1F和2F就畅通无阻了，接着来到2F区域1的最上边，可以发现另一条吊桥，从吊桥中间的两个破损部位各扔一个炸弹下去，就能打开通往区域15的大门，另外如果之前木盾被烧毁了的话，可以在宝箱5里重新获得，否则则是获得卢比。

回到1F，经由区域15来到区域16，最北边有裂缝的墙壁可以用炸弹炸开，里面是黄金蜘蛛，接着回到区域16爬上靠北的那堵墙，再跳到西北通路的入口，把西北通路尽头的石块推到区域15，然后再推到房间中间的缺口处压住机关，这样就能打开区域18的门。来到区域18用炸弹把有裂缝的地板炸开，跳下去就是BOSS战了。

BOSS战 猛炎古代龙キングドドンゴ

BOSS的攻击方法有火球和翻滚两种，只要站在道路拐弯处靠近岩浆的位置就能躲过。在火球攻击时BOSS会有张嘴的动作，这时把炸弹或炸弹花投进它嘴里就能将其炸成硬直，接着抓紧机会攻击吧，重复几次即可击破。

消灭了哆咚咯洞窟的魔物后，长老按之前的约定把火之精灵石交给了林克，还告诉林克死亡山山顶的大妖精之泉（大妖精の泉）里住着大妖精，能对林克的冒险起到一定帮助。

デスマウンテン登山道~大妖精の泉

用炸弹炸开山腰上挡路的岩石后继续往山顶前进，注意半路会有火山喷发，得用海拉尔盾抵挡。到了山顶炸开有裂缝的墙壁就能进入大妖精之泉，在三角纹章上吹奏ゼルダの子守歌后大妖精出现，她会强化林克的回旋斩和追加魔法槽，以后消耗魔法槽可使用带有剑气的蓄力回旋斩了。剧情结束后和门口的猫头鹰对话，猫头鹰会带着林克直接飞回卡卡里科村。

Check Point

①猫头鹰带着林克降落后先别急着从屋顶下来，跳到屋子背后的鸡圈上面会发现一个秘密入口，这里通往屋子的牛栏，里面有心之碎片。
②回到海拉尔城，用炸弹炸开地图东边的石头进入秘密通道，里面有另一个大妖精之泉，站在三角纹章处吹奏ゼルダの子守歌，能获得火魔法道具。

ゾ-ラ川

下一个精灵石的所在地是佐拉之里（ゾ-ラの里），到达那必须先穿过大地图东面的佐拉河（ゾ-ラ川），在佐拉河最上游瀑布前的三角纹章处吹奏ゼルダの子守歌，通往佐拉之里的道路就会显现。



Check Point

①河边的胖子处可以买到魔法豆，第一次购买时为10卢比，之后每次买都会往上加10卢比，最多可以买10个。魔法豆可以埋到有软土的地方（注意胖子旁边就有），这样等林克成年后这些地方就会长出魔法叶子，借助魔法叶子能来到小时候去不了的地方。
②在中游对青蛙吹奏歌曲能获得各种东西，其中吹岚の歌（成年后学会）能获得心之碎片，吹奏ゼルダの子守歌、エポナの歌、サリアの歌、太阳の歌、时の歌则能获得50卢比。把以上歌曲全部演奏过一遍后，可以在青蛙处玩迷你游戏，通过后还能再获得一个心之碎片。迷你游戏的玩法为当青蛙头上出现虫子时按下对应的按键（中间不能停顿），想省事的玩家可直接输入LXYRXYRLRLRYXL。

ゾ-ラの里

在佐拉之里最上方的房间见到了佐拉大王，不过他正为自己的女儿露特公主（ルト姬）走失而烦恼，没有心情谈别的事。从佐拉大王房间左边的路出来，在尽头的佐拉族人处可花20卢比玩潜水迷你游戏，只要在限定时间内找到5个掉进水中的卢比再和他对话就能获得银鳞，作用是增加潜水的时间。能潜深水后，从佐拉之里水里的石门穿过，来到海拉尔湖畔（ハイリア湖畔）。

Check Point

①用德库之棒引火把佐拉之里所有的烛台点着能在瀑布后面获得一个心之碎片。

ハイリア湖畔

刚到海拉尔湖畔顺着水里的卢比提示能找到一个瓶子，在岸上使用瓶子发现里面是一封信，写的是露特公主向她父亲求救的内容，原来露特公主被困在了佐拉族的守护神贾布贾布（ジャブジャブ）的肚子里。把信带给佐拉大王（在佐拉大王前使用瓶子）后他会让开王座后面的道路，从这里就能到达贾布贾布的所在的佐拉之泉（ゾ-ラの泉），不过进入前最好先去佐拉之里的水边用空瓶捉一条鱼，后面会用得到。

Check Point

①在湖东边有个钓鱼场，在这里钓到50厘米以上的鱼能获得一个心之碎片（成年时比较容易达成）。
②地图东北边有两块田，和下面那块田里的稻草人对话后拿出笛子可自己创作乐曲（自创乐曲不能全部同一个音或与其他乐曲相同），成年后来到这里再演奏一次之前的自创乐曲，自创乐曲便会成为カカシの歌被林克学会（不会在乐谱中显示）。
③和吊桥中间的猫头鹰说话，可让猫头鹰直接带林克飞回海拉尔城。

ゾ-ラの泉

原来贾布贾布是一条大水怪，在它面前使用之前捉到的鱼，贾布贾布就会张大嘴，把鱼和林克一起吸进肚子里。



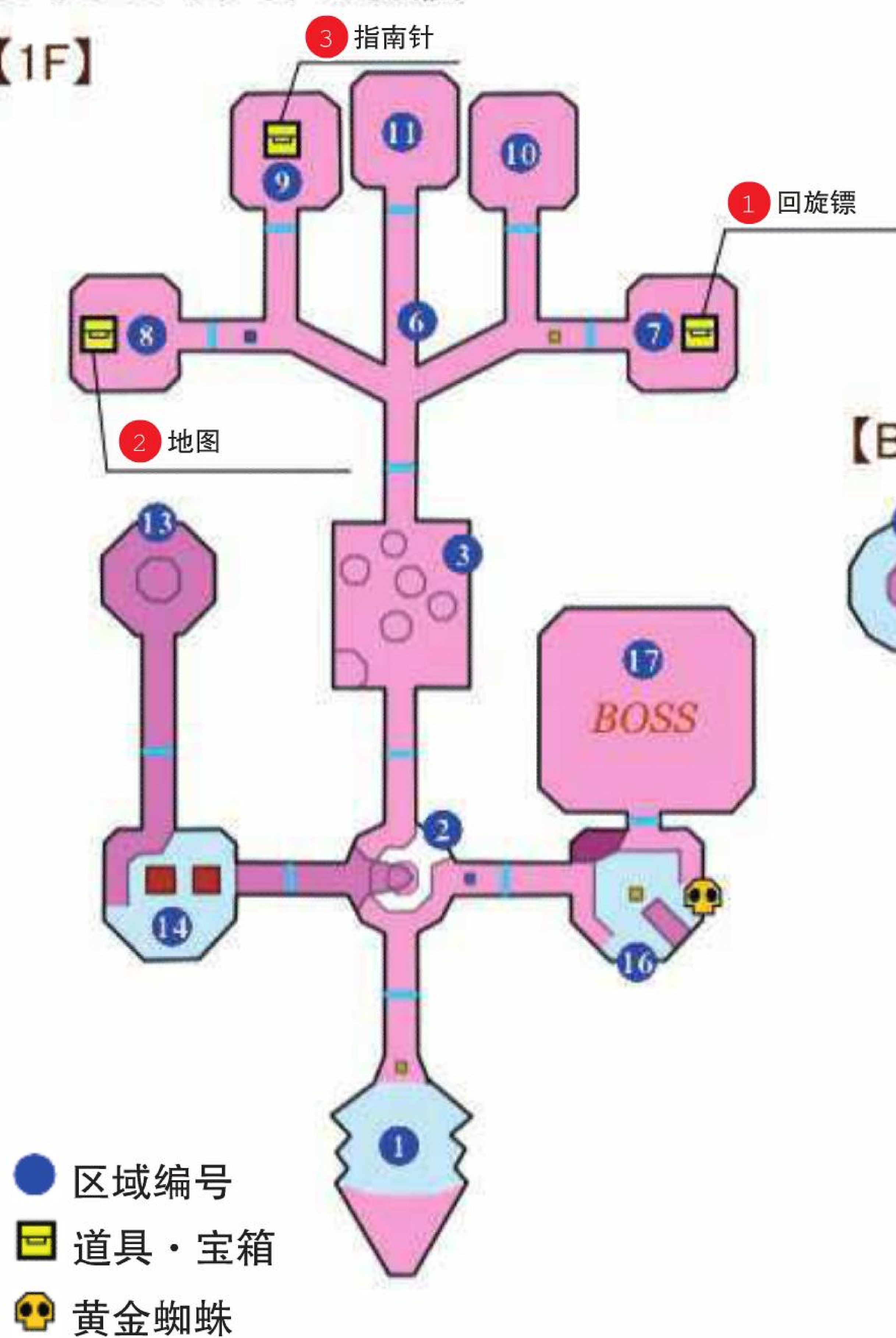
Check Point

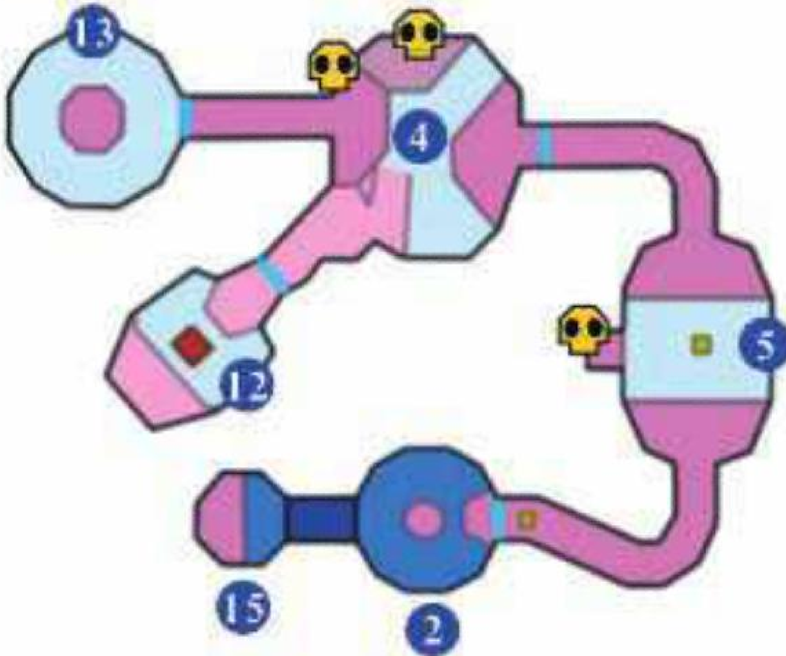
①地图东南面的平台上的石壁可以炸开，里面是大妖精之泉，站在三角纹章上吹奏ゼルダの子守歌，能获得风魔法道具。

ジャブジャブ様のお腹

在贾布贾布的体内终于找到了露特公主，不过她因为弄丢了水之精灵石而不肯回去，没办法之下只好一起找了。

迷宫要点





区域1根据纳比的提示用弹弓射击天花板的机关就能开门。区域2的水母直接攻击的话自己也会受伤，可以暂时不管，直接来到区域3。在区域3与露特公主对话后，跟着她一起掉下B1F。区域4与露特公主两次对话，之后就要带着她一起行动了，靠近可以将公主举起，注意一般情况下不能将公主留在一个区域后自己去另一个区域，这样她会自己回到区域4。区域5先把公主扔到对岸，然后自己踩中间的按钮升起水位通过，另外这里的墙上有一只黄金蜘蛛。通往区域2的门需要向之前一样用弹弓射击天花板的开关打开，里面有浮台可以回到1F。之后经由区域3来到区域6，先往右边的路走，中途的开关需要在举着公主的状态踩下才能打开。区域7有强制战斗，敌人平时潜伏在地里，得用普通攻击打起来再用弹弓射才能消灭，全灭后得到回旋镖，以后不能直接攻击的敌人都能用回旋镖来打。

回到区域6后往区域8进发，门口的开关先用公主压住，接着自己进去用回旋镖消灭敌人获得地图。消灭了区域8的敌人后区域9的门也能进入了，这里需要在限定的时间内消灭全部敌人来获得指南针。区域10的敌人和区域8的一样，用回旋镖消灭后开启区域11。用同样方法解决了区域11的敌人后回到区域3，现在原本进不去的洞口也开放了，往区域3靠西北的洞口跳下去，来到区域4的上层，这里有两只黄金蜘蛛，消灭后用回旋镖可回收黄金骷髅。从区域4的上层来到区域13，把公主扔到房间中间的高台上发生剧情，接着进入中BOSS战。中BOSS会绕着中间的平台一直转圈，林克不能给它追上的同时还要全力奔跑从后面追上它，当接近中BOSS的背面时纳比会有提示，这时就可以用回旋镖锁定进行攻击了，中了回旋镖后中BOSS会露出弱点，接着就上去砍吧，中BOSS从硬直恢复过来后会换个方向转圈，用同样的方法炮制即可，重复几次就能将它击破。

中BOSS战后通过平台上升到1F的区域13，往南走进入区域14，这里有两个会动的平台，用回旋镖能令它们老实。进入区域2后直接跳到对面的平台，落到下层后搬箱子压住通往区域16门前的按钮就能开门。区域16先爬蔓藤来到那块突出的单独平台上，接着用回旋镖绕过墙壁打中间的开关，这样就能打开通往BOSS房间的门。

BOSS战 电击旋回虫バリネード

BOSS战一共有三个阶段，第一阶段BOSS吊在天花板上，用回旋镖瞄准连接天花板的触手打能使它掉下来。接着进入第二阶段，此时BOSS会开始旋转，使用回旋镖攻击本体能打出硬直，接着可以上去砍，注意BOSS体力越少时会转得越快，最好是能将它用来护体的水母打掉几个，以增加回旋镖打中本体的几率。BOSS受到一定伤害后进入第三阶段，此时虽然打法不变，但BOSS的攻击更加猛烈，一定要边锁定BOSS边保持移动才能减少受伤，而且它还会时不时躲到地里隐藏本体，得等它出来后才能继续攻击。

在林克帮助下，露特公主终于找到了水之精灵石，为了答谢林克，露特公主满足了林克的要求，把精灵石让出，这样就收集齐了三颗精灵石，可以回去交差了。

ハイラル城~时の神殿

刚走到海拉尔城的城门前，林克目睹到了他噩梦中的一幕，英帕带着塞尔达公主逃出了海拉尔城，而后面追赶她们的，正是加农多洛夫，情急之下塞尔达公主将时之笛抛进了护城河。



在护城河里捡起时之笛后会发生剧情，同时林克学会时の歌。在时之神殿的精灵石台座前吹响时の歌，三颗精灵石自动汇集在一起将通往圣域的大门打开。在圣域里，林克拔出了能够打倒邪恶的“圣剑”（マスタ–ソ–ド），可是这时加农多洛夫突然出现，原来他早知道林克会来圣域，并尾随夺走了黄金圣三角，随后林克便失去了知觉。

林克醒来后见到的第一个人是自称光之贤者的拉乌鲁（ラウル），原来为了让林克成为真正的勇者，拉乌鲁把林克的灵魂封印了七年，现在林克已长大成人，有足够的力量挥舞圣剑了。不过由于加农多洛夫已获得了黄金圣三角的力量，要与之抗衡还得结合守护黄金圣三角的六贤者的力量，说罢拉乌鲁还把寄托有自己力量的光之徽章交给了林克，而接下来要做的就是找到并唤醒其他五位正在沉睡中的贤者。

从圣域出来后，林克遇到了一个叫作斯克（シ–ク）的神秘人，自称同伴的她指示在森之圣域的森之神殿里（森の神殿）沉睡着一位贤者，不过由于现在林克长大了，小时候的许多道具都用不了，所以得先到卡卡里科村获得新的“力量”。

ロンロン牧场

去卡卡里科村之前可以先到隆隆牧场，七年后这里也是物似人非，原来的牧场雇工因戈（インゴ–）巴结加农多洛夫霸占了农场，还把塔隆赶了出去，自己成为了牧场的主人，而玛隆则被逼在农场里干活。在牧场的马圈前和因戈对话可以花10卢比骑马，此时吹奏エポナの歌可以在一群马中认出小时候认识的艾波娜，骑着艾波娜和因戈对话可花50卢比进行赛马，因戈还答应如果林克赢了的话便把艾波娜送给他。



比赛为绕马圈跑一圈，按A键能消费一个萝卜进行短暂冲刺（冲刺时能越过较低的障碍），善用便不难取胜。赢了因戈两次后，恼羞成怒的因戈关了牧场的门不让林克出去，不过这是难不倒林克和艾波娜的，只要往牧场围栏的方向冲刺便能一跃而出，以后在大地图上就可以随时用エポナの歌呼叫艾波娜了。

墓地

来到卡卡里科村的墓地，会发现北面那排墓碑多了一个出来（靠近高台那个），原来年少时见过的守墓人就长眠在这里，拉开墓碑进入能见到守墓人的灵魂，和灵魂玩赛跑迷你游戏，一路跟着他进入到墓穴最深处可获得重要道具“飞爪”，最后在挡路的石块前吹奏时の歌能回到卡卡里科村的风车屋里。



Check Point

①风车屋里有个演奏乐器的人，在他面前使用笛子能学到岚の歌。

迷いの森~森の圣域

在迷失森林遇到了小时候的伙伴米德，不过米德似乎完全没有长大的样子，而且他也认不出成年后的林克了，死活不肯让路给林克，需要在他面前吹奏サリアの歌才能通过。

森之圣域的守卫比以前加强了许多，一旦被牛头怪发现就会直接被推出来，得先在拐角处用L键横移观察，然后趁牛头怪背对我们的时候用飞爪消灭，最后一个守卫楼梯口的牛头怪则要避开它的冲击波后接近来打。

来到森之神殿的入口再次遇到了神秘人斯克，她教会了林克吹奏森のメヌエット、以后只要吹奏这首歌就会直接被传送到森之神殿门口。接着用飞爪勾住神殿入口处的树的树枝，登上高台进入迷宫。

Check Point

①在圣域入口处吹カカシの歌的话会出现一个稻草人，利用飞爪勾住稻草人来到上部就可避开巡逻的牛头怪。

森の神殿

迷宫要点

区域1先消灭敌人后爬上蔓藤来到树上，通过树枝跳到另一颗树获得小钥匙，另外墙壁上有只黄金蜘蛛。经过区域2来到区域3，会看到4只幽灵把烛台的火偷了并四散而去，接下来需要在迷宫找到它们重新把火点燃。先往区域5的方向进发，进入区域4前可先把旁边墙壁上的黄金蜘蛛消灭，区域4的敌人需要先用飞爪打到地上后攻击才会奏效。区域5的骷髅兵攻击力非常高，得先防御它们的攻击后再找机会反击，消灭后获得小钥匙。回到区域3，在区域6门前吹时の歌开门，通过区域6东北边的蔓藤来到2F，接着进入区域7消灭敌人获得地图。

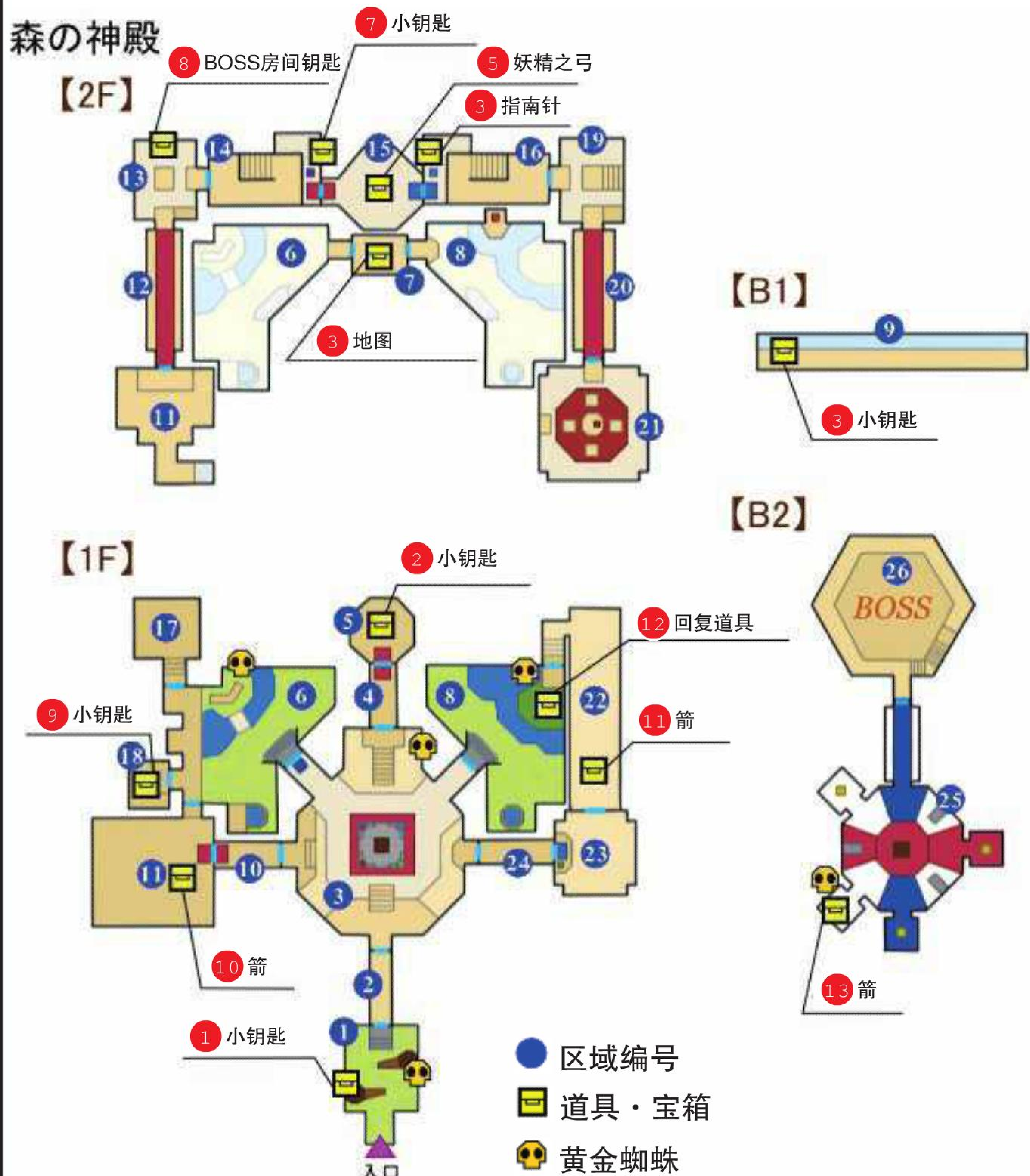
从区域7来到2F的区域8后，利用飞爪来到旁边的阳台（射击白色标志），踩下按钮抽空井里的水，然后跳下井里进入B1F。B1F为直路，获得小钥匙后经由区域6回到区域3，用小钥匙打开区域3西边的门，通过区域10来到区域11。区域11的谜题有点费劲，需要先爬上高台，看到蓝色方块后根据地上的箭头表示将它移动到指定的地方（位置对了后会有声音提示），接着爬蓝色方块最初摆放位置处的楼梯再上一层，这里还有一个红色方块需要移动，当移到不能动时先回到下一层，爬上蓝色方块来到另一边继续推，完成后就可来到2F的区域11，用小钥匙开门进入区域12。通过区域12扭曲的走廊来到区域13，注意这里不能作长时间停留，否则会被怪物抓住扔到迷宫入口。用小钥匙进入区域14，下楼来到区域15后有强制战斗，敌人还是骷髅兵，打倒后还会追加两个，注意击倒其中一个后，如果不在一定时间内将另一个击倒，那死去的那个会复活，全灭敌人后可获得重要道具妖精之弓。



区域16和区域14各有三幅画，当幽灵出现在画上的时候就用弓箭射击，将三幅画都打掉可以在楼梯最底层看到幽灵的本体，解决后可分别获得指南针和小钥匙。接着回到区域11，用弓箭射击通往区域12门前的眼睛，这样原来扭曲的走廊会变直，再次通过走廊来到区域13可获得BOSS房间的钥匙。

从区域13地上的洞跳下去可来到区域17，消灭敌人后开门来到区域6的西侧高台，跳到旁边很窄的平台上可以发现一只黄金蜘蛛（注意别掉下去了）。进入区域18击倒敌人获得小钥匙后从区域6的阳台回到区域11。1F的区域11用弓箭射击黄色的眼睛机关能获得一个宝箱，里面是箭，上到2F后，再次射击通往区域12门前的眼睛，把走廊变回扭曲，接着一直来到区域16，用小钥匙开门，通过区域19来到区域20，再进入区域21。区域21的中央是一个转动的平台，另外还有结冰的眼睛机关和烛台各一个，这里需要我们跳到平台上，用弓箭穿过烛台上的火并准确命中结冰的眼睛机关，这样可以将区域20变扭曲。回到区域19，从地上的洞落到区域22，这里的天花板会隔一段时间落下，得看准天花板上空缺的地方来通过，按下按钮后即可打开通往区域23的门，另外这里的另一个门通往区域8的高台，从高台上直接跳下可看到一个装有回复道具的宝箱和一只黄金蜘蛛，回收完后可以吹**カカシの**歌，利用稻草人回到上层。区域23用弓箭射墙上的画开始进行迷你游戏，在限定时间内完成拼图能使第三只幽灵现身。从区域24回到区域3会看到最后一只幽灵在房间的中央，这只幽灵的打法不同于前面三只，它会分成四个绕着林克转，只有现身时会自转一次那个才是真的，用弓箭射真的那个才能对其造成伤害。

击倒4只幽灵后，烛台的火也再次点亮，这时可以乘坐中间的升降台前往B2F



了。区域25需要逆时针推墙壁，每推动一次都可开启新的门，门里有按钮或宝箱（宝箱旁有黄金蜘蛛），顺序踩下西北、东、南的三个房间里的按钮后即可开启通往BOSS房间的通道。

BOSS战 异次元恶灵ファントムガノン

刚开始BOSS会分成几个不断穿梭于几幅画中，当它准备从画中跳出时（有白光）用弓箭射击就能对其造成伤害，不过分身会扰乱玩家的视线，



只有马蹄声较大的那幅画是真的。成功攻击本体3次后BOSS会下马和林克单挑，用剑把BOSS发出的光球打回去能将其打成硬直，此时就可上去砍了，注意BOSS快死时还会将我们打过去的光球给反弹回来，需要来回几次才能打中它。

击倒森之神殿的魔物后森之贤者也随之苏醒，原来她就是萨莉亚，林克从她那得到了森之徽章。从神殿出来后，林克还遇到了德库之树的接班人——小德库之树，并从他那得知了自己并不是哥奇利族人的事实，真正的哥奇利族人是不会长大的，这也是为什么林克没有使役精灵的原因。而林克的真实身分其实是海拉尔人，在林克还是婴儿的时候，林克的母亲为了逃避战火带着林克来到哥奇利森林，不过最终林克的母亲还是因为伤重而身亡，而剩下的林克则被德库之树留在了哥奇利森林中。



ゴロンシティ～デスマウンテン火口

纳比提示下一个贤者沉睡的地点是死亡火山，从迷失森林的传送口可直接来到哥隆城，不过奇怪的是这里连人影都没有，好不容易在某层找到一个哥隆族人，他还滚个不停，用炸弹把他炸停后问话，得知原来他是哥隆族长老的儿子——林克（老爹为了纪念林克取的），他说为了警示别的族群，不肯乖乖听话的哥隆族族人便被加农多洛夫的手下捉去了死亡火山的炎之神殿（炎の神殿）里准备喂火龙，而长老则孤身一人前往营救，在哥隆族林克的拜托下，林克也启程前往炎之神殿。

从林克手中接过能耐热的哥隆族服装，进入随后开启的长老房间，拉开房间里的神像便可进入死亡山火山口（デスマウンテン火口），这里非常炎热，普通的服装撑不了几分钟，得换上哥隆族服装前进。使用飞爪通过断裂的吊桥，林克又遇到斯克，这次她教会了林克吹奏炎のボレロ、以后只要吹奏这首歌就会直接被传送到炎之神殿门口。接着跳下地图北边的通道进入炎之神殿。



Check Point

①去哥隆城前可以先回一次时之神殿，和斯克对话她会教林克吹奏光のプレリュード，以后只要吹奏这首歌就会直接被传送到时之神殿里。另外把圣剑插回台座上林克可以回到小时候，要回来时则再拔出来。

②通过炎之神殿后，使用铁锤敲开火山口西南面的岩石能进入大妖精之泉，这里吹奏ゼルダの子守歌可以将林克的魔法槽提升为2倍。



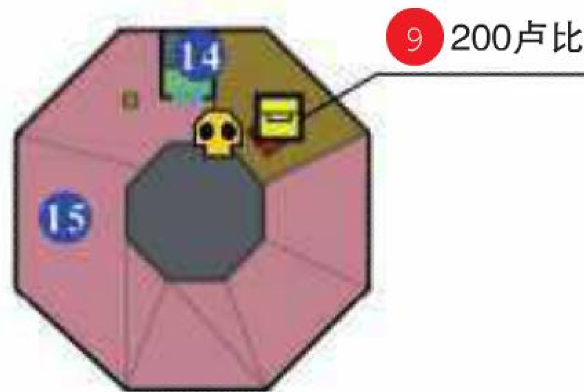
炎の神殿

迷宫要点

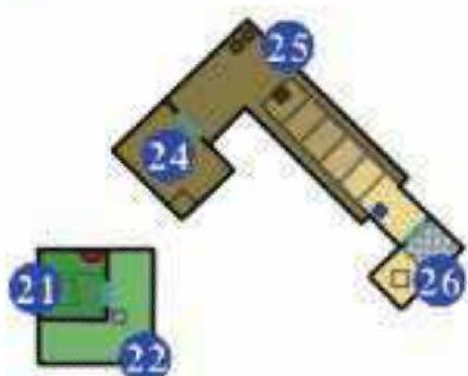
炎の神殿

【5F】



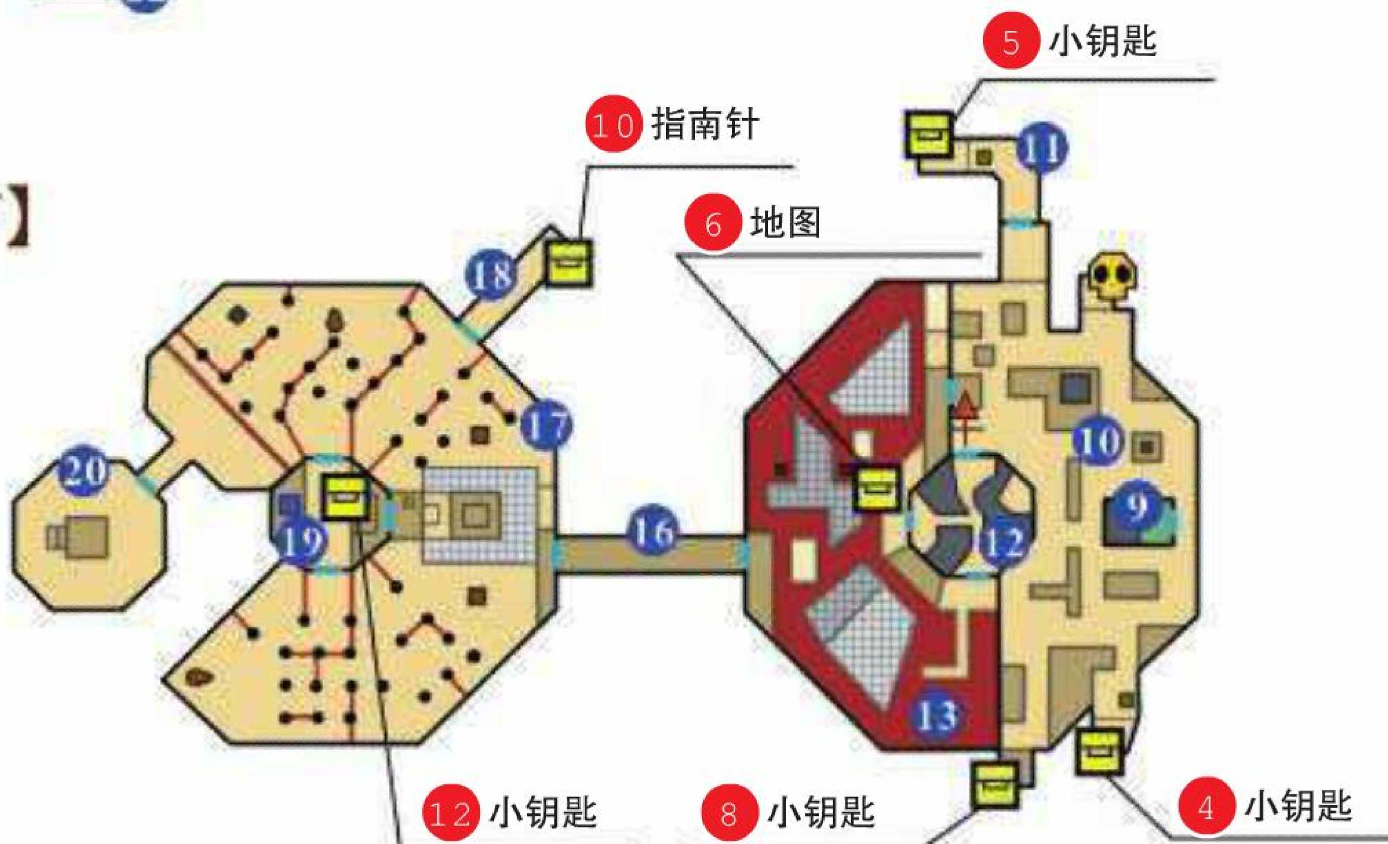


【4F】





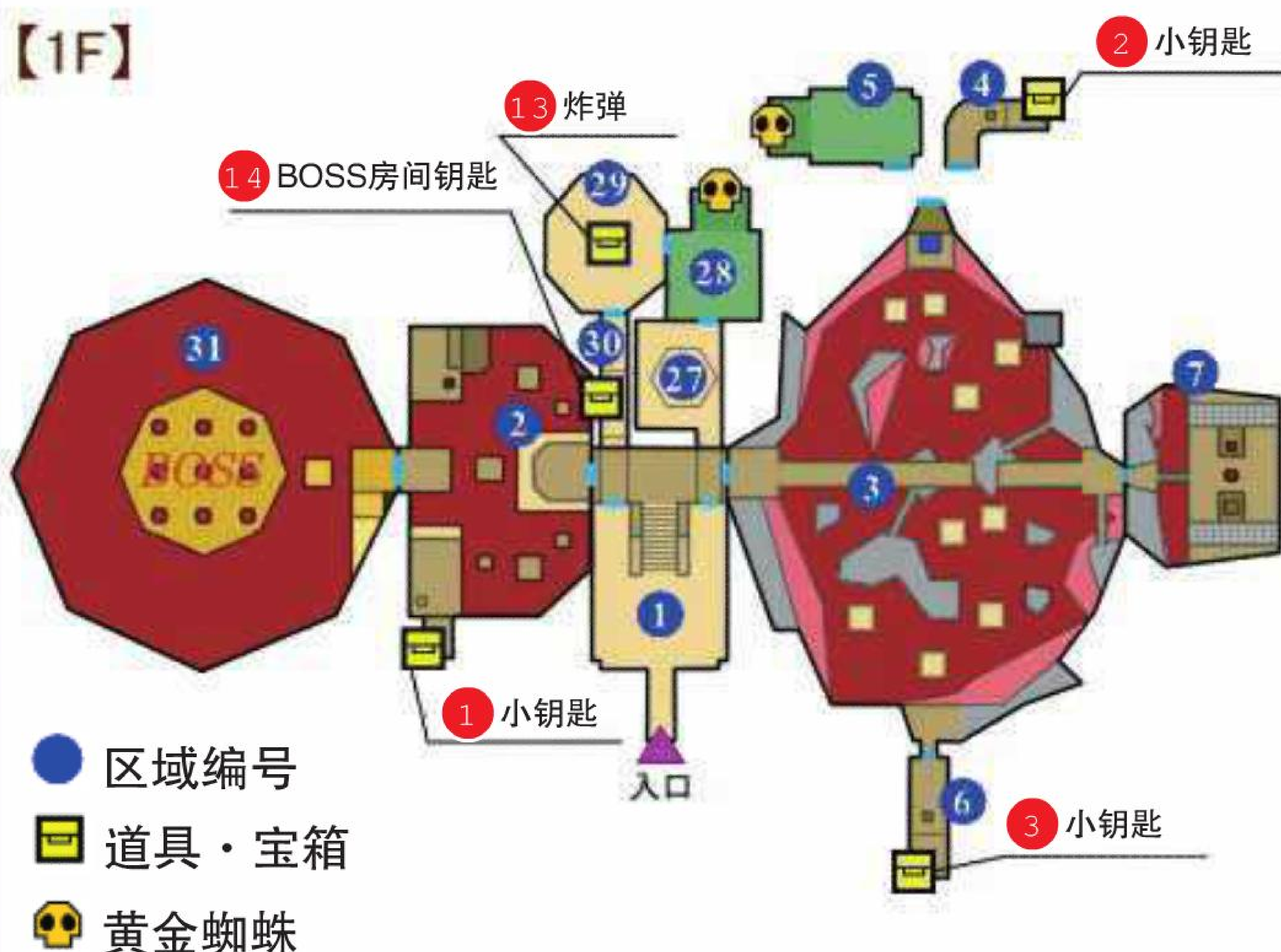
【3F】



【2F】



【1F】



直接穿过区域1来到区域2，发生完剧情后来到南面的平台，踩下按钮救出哥隆族人和获得小钥匙，而北面的平台需要用飞爪到达，平台上的壶里有妖精，回复药不够时可以捉来备用。回到区域1用小钥匙来到区域3后，先到北边的区域4救出哥隆族人和获得小钥匙，另外在通往区域4的门前吹时の歌，可以通过平台来到区域5，里面有一只黄金蜘蛛。区域6的门需要用炸弹炸开，里面同样有哥隆族人和小钥匙。用小钥匙来到区域7后，直接爬铁丝网爬到高处把石块推到不断喷出的热气上，然后再跳到石块上来到2F。在区域8用小钥匙进入区域9，接着爬到高台上把石块推到有图案的位置，借助石块来到最上层，然后在靠近边缘的位置往石块初始位置后面的开关处扔一个炸弹，成功炸到开关的话上层的火焰会消失，此时就可以爬铁丝网往3F移动了。区域10需避开滚石前进，南面的小房间和北面的区域11里都有哥隆族人和小钥匙，另外炸开东北面的墙壁可以发现一只黄金蜘蛛，最后用小钥匙打开西北面的门进入区域12。在区域12使用主视角往上看会发现一个眼睛机关，用弓箭射击能进入区域13的隔间获得地图。

折返区域12来到区域13的主房间，这里不能停留，否则会被后面追赶的火焰烧伤，从东北边的门回到区域10的上层，往前跳过一个平台后根据纳比的提示炸开有裂缝的地板，进入区域9救出哥隆族人和获得小钥匙，接着回到区域10，踩下另一个平台上的按钮救出西南面牢房里的哥隆族人和获得小钥匙。另外在从区域13进入区域10的平台上吹奏**カカシの**歌，这样进门右手边对上的平台会出现一个稻草人，利用飞爪勾住稻草人再上一层，接着再用勾住来到浮台进入5F的隐藏区，这里的区域14和区域15都各有一只黄金蜘蛛，另外踩下区域15的机关后，利用飞爪迅速来到宝箱处还能获得200卢比。

回到区域13后，用小钥匙通过区域16来到区域17，这里是一个小型的迷宫，看上去能走的路其实只要一靠近就会着火，需要谨慎前进（可参考地图），先往北前进在区域18获得指南针，接着再往南迂回，用小钥匙穿过区域19再次回到北边，踩下这里的按钮西面的火墙会消失，赶在火墙再次升起前通过就能来到区域20的门前，用炸弹把假门解决后进入区域20。区域20为中BOSS战，打法很简单，先用飞爪把中BOSS的本体揪出来，接着再追上去砍，反复几次很快就能结束战斗。通过区域20中央的平台上升到4F，经由区域21进入区域22后先爬上铁丝网，再在平台的边缘处往下射击开关可使火焰消失，然后继续爬铁丝网进入5F的区域23。区域23踩下按钮令宝箱周围的火焰消失后，在限定时间内通过狭窄的悬空楼梯来到宝箱处可获得重要道具铁锤，接着用铁锤敲入口附近有图案的地板，落下后来到4F，在区域24用锤子敲掉挡在门前的石像来到区域25，这里需要先用铁锤敲有图案的机关令台阶出现，接着举着箱子下到底层压住按钮开门。区域26敲有图案的地板后会直接回到区域17，再敲落下点附近生锈的按钮打开通往区域19上层的门，进入后吹时の歌令压住按钮

的石块移开，敲按钮救出哥隆族人和获得小钥匙，接着退回到区域17，跳到对面的平台后敲有图案的地板回到区域2。从区域2回到区域1后，把楼梯旁边门前的石像敲掉，用小钥匙进入区域27，这里需要消灭敌人才能开门。经由区域28来到区域29，这里还要对付一次之前的中BOSS，解决后进入区域30，敲下生锈的按钮救出哥隆族人和获得BOSS房间的钥匙，最后进入区域31迎接BOSS战。

BOSS战 灼热穴居龙ヴァルバジア

BOSS有三种攻击方式，第一种是从洞里探出头来喷火，在它喷火前用铁锤敲之便能打出硬直，接着可以上前砍。第二种是飞在天上喷火，可以用弓箭锁定后射头，要注意火焰的攻击力很高，不能因为贪刀而忽略了躲避。最后一种是飞到高空往下落石，这时没办法攻击，只能根据地上影子躲避。

这次觉醒的贤者是哥隆族长老，林克从他那获得炎之徽章后，被乌云缠绕的死亡山山顶也恢复了往日的光辉。

ゾーラ里～ゾーラの泉

哥隆族遭难，那佐拉族可能也有危险，来到佐拉之里后发现这里竟然一幅冰天雪地的景象，佐拉族人也全部不见了，只剩下被红色冰块冻住的佐拉大王。为了找到解开红色冰块的线索，林克来到了佐拉之泉北边的冰之洞窟（冰の洞窟）。

冰の洞窟

迷宫要点

冰之洞窟里到处都结满了冰锥，地上的可以打掉，天花板的会时不时落下，前进时得注意躲避。来到区域2后，消灭会吐冻气的怪物开门，经由区域3进入区域4，这里需要回收5个银色的卢比来打开通往区域5的门，另外墙上还有一只黄金蜘蛛。从区域5来到区域6后，先通过狭窄的平台来到蓝色的火焰前，用空瓶收集火焰，在红色冰块处使用获得迷宫地图，以后火焰会多次用到，空瓶有多的话可以多收集些。

装了火焰后回到区域4，用火焰融化挡路的红色冰块进入区域7，这里同样先收集火焰再融化冰块，可在宝箱里获得指南针，另外心之碎片和黄金蜘蛛也别漏了。接着收集火焰来到区域8，这里需要把冰块推到相应的地方回收5个银色卢比开门，如果觉得位置不对只要把冰块推下悬崖就能复位，回收完卢比后再把冰块推到通往区域10的门前，利用冰块作为平台进入区域10。在区域10用火焰融化冰块进入区域11，完成强制战斗即能获得重要道具重靴。最后斯克会出现并教林克吹奏水のセレナ–デ，这首歌可将林克直接传送到海拉尔湖畔，之后利用重靴潜区域11的水回到区域2并离开迷宫。

冰の洞窟

1 地图　蓝色火焰　3 心之碎片　蓝色火焰　2 指南针　4 重靴　入口

区域编号　道具・宝箱　黄金蜘蛛



用在冰之洞窟里带出来的火焰帮佐拉大王解冻后，从他那得知佐拉之里之所以会结冰的是完全是水之神殿（水の神殿）里的魔物所致，佐拉大王还给了林克能自由在水中活动的佐拉族服装，希望他能帮助佐拉之里渡过这次危机。

水の神殿

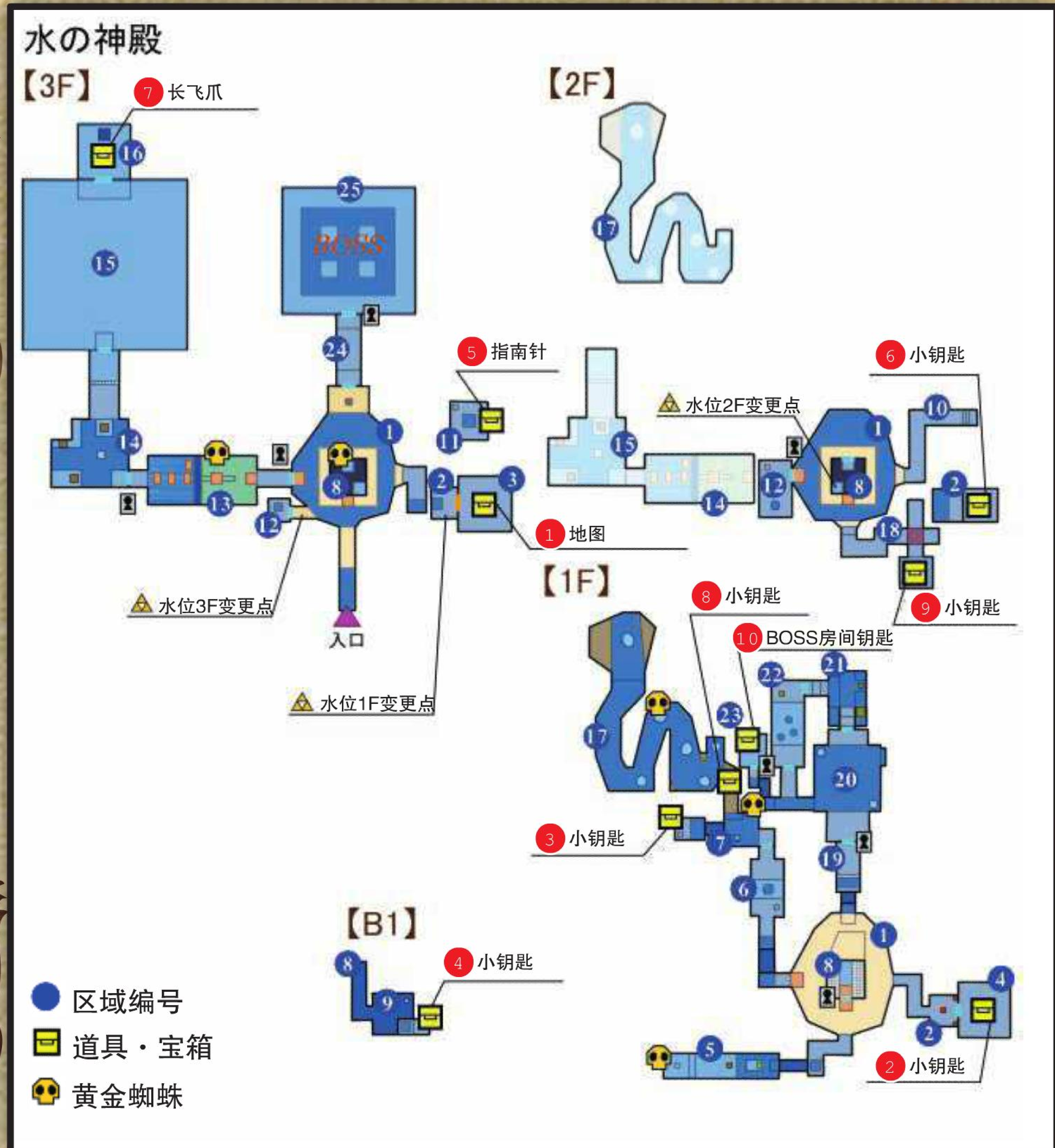
水之神殿神殿位于海拉尔湖的湖底，使用之前学到的水のセレナ–デ直接传送到海拉尔湖畔，再装上重靴和佐拉族服装的来到湖底的神殿门前，使用飞爪射击门上方的机关进入。

迷宫要点

区域1先潜水来到底层，往东走到区域2与长大后的露特公主重逢，剧情后脱掉重靴上浮到3F，进门消灭敌人获得地图，接着回到刚才上来的地方，对着三角纹章吹奏ゼルダの子守歌令水位下降，再跳下去回到1F。水退去的1F区域2有一个点火谜题，需要用弓箭穿过中间的火焰点燃角落的两个烛台，完成后进入区域4打倒敌人获得小钥匙。回到区域1后可以先往南走，炸开尽头有裂缝的地板后潜水到1F区域5，这里先踩下按钮再用飞爪上岸，岸上有一个开关能打开后面的铁门，里面有一只黄金蜘蛛。原路返回区域1，西边的平台上有一个能推动的方块，将方块一直推到尽头的水里（注意这里回程时要用到飞爪），接着自己也下水来到区域6，攻击区域6的开关令水喷出，踩着水通过对面来到区域7，这里水下的龙头里有开关，开启后进入铁门后面的小房间里获得小钥匙。回到区域1用小钥匙进入中间的区域8，这里用飞爪来到上层后会发现三角纹章，对着纹章吹奏ゼルダの子守歌令水位上升露出水底的入口，从水底的入口来到区域9，先用飞爪攻击开关放出敌人，再用飞爪全灭敌人打开另一边的铁门，里面有一把小钥匙。回到区域8后，通过上方的门来到2F，接着前往区域10，在有尖刺的地方使用飞爪移动，一直上到区域11，区域11的宝箱里有指南针，得在宝箱旁用飞爪攻击开关令水退去后立即开箱获得。



回到区域1，下水潜到之前与露特公主见面的房间再上浮到2F的区域2，炸开有裂缝的墙壁获得小钥匙后返回。2F区域1西侧有个需要小钥匙打开的门，进入后来到区域12，这里先踩在水上再射击开关，依靠上升的水流来到3F。从3F的区域12出来后，先在三角纹章位置吹ゼルダの子守歌改变水位，然后用小钥匙进入西侧的门来到区域13，再利用飞爪过到对面进入区域14。区域14需要解个简单的谜题才能通过，第一步先用飞爪射击房间中间的开关，等龙头升起后用飞爪勾住最近那个过到对岸，第二步还是一样先射击开关，然后勾住对面墙壁移动过去并翻过龙头，第三步射击开关后勾住最小那块平台上的龙头移动过去，接着射击开关令龙头降下，爬上龙头再次射击开关，当龙头升到最高时跳到通往区域15的入口处，这里解决敌人后勾住天花板移动过去就能进入区域15进行中BOSS战了。中BOSS为暗黑林克，他和林克一样灵活，而且一旦被攻击就会消失，从另一个地方出现，因此将视角始终保持在他身上是战斗的前提，对付他有多种方法，比较正常的是防御他一轮乱砍后再用剑反击，当然也可借助道具，比如先穿上重靴令自己和暗黑林克一起变得行动迟缓，然后换第一人称视角用飞爪攻击，命中两次就能打出硬直，接着就上去砍吧，想简单的也可以直接火魔法



伺候，打空魔力槽暗黑林克基本不死也重伤了。

解决暗黑林克后进入区域16取得长飞爪，之后在旁边的方块前吹奏时の歌，下落到2F的区域17。区域17的水路有许多漩涡（第三个漩涡附近有黄金蜘蛛），注意别被卷进去，在最后的铁门附近上岸射击眼睛开关，趁铁门关闭前进入并取得小钥匙。沿路前进回到区域1后再往3F的东边走，潜水来到2F的区域18，将褐色的方块抽出后返回，接着潜水到之前与露特公主见面的房间再上浮到3F的区域2，使用ゼルダの子守歌令水位下降后回进入1F的区域8。区域8使用飞爪来到2F，再次来到区域1后往南可以看见一个铁门，这里需要射击铁门下方的眼睛开关后再用飞爪进入，一路来到之前抽出方块的区域18，将方块往里推可以入手一个小钥匙。回区域1潜水来到1F北边的通路进入区域19，借助飞爪和小钥匙进入区域20，区域20有不少敌人碍事，可以消灭了再赶路。来到区域21后发现水底有个按钮，用炸弹炸开东南和西南的墙壁后把方块推到水里压住按钮，这样水位上升后可来到区域22。区域22按下开关后依靠上升的水流来到区域20的西侧，进门后往右潜入水底一路来到区域23获得BOSS房间的钥匙。最后依然是回区域1，接着通过2F的区域12来到3F的区域1，使用ゼルダの子守歌令水位升到最高后借助飞爪来到区域24，躲过飞刀就能见到BOSS房间。

BOSS战 水栖核细胞モーファ

这个BOSS的打法和之前火之神殿的中BOSS差不多，都是需要用飞爪揪出核心来打。注意由于水中无法战斗，所以使用飞爪时一定要尽量往岸上靠，否则揪出核心来还是掉进水中就白忙活了。BOSS的攻击方法只有触手一种，但是攻击力很高，而且HP降低后触手的数量会增多，攻击核心时要注意避开。



打败水之神殿的魔物后，海拉尔湖也恢复到了原来的水位，而露特公主则觉醒为了水之贤者，并把水之徽章交给了林克。

ハイリア湖畔

在海拉尔湖畔，林克再次碰到了在暗中帮忙的斯克，不过正想道谢的时候她却再次消失，似乎她对林克有所隐藏。

Check Point

①剧情后站在附近的石碑前吹奏太阳の歌后用弓箭射初升的太阳，成功的话可在前方的小岛处获得火之箭。
②成年在钓鱼场钓到60厘米以上的鱼可获得金鳞。



カカリコ村

为了寻找贤者的线索来到卡卡里科村，却发现这里一片火海，原来因为受到加农多洛夫的邪恶力量影响，以前被卡卡里科村村长英帕所封印的暗之魔物从古井里逃了出来，为了再次将魔物封印，斯克希望林克能够助他一臂之力，并把暗のノクターン教给了林克，只要吹奏这首歌就能来到暗之神殿（暗の神殿）的入口。

Check Point

①在去暗之神殿前最好先回到小时候的卡卡里科村，在风车屋吹奏岚の歌抽空井里的水，这样可以进入井底（井戸の底）的迷宫获得重要道具透视眼镜，会对接下来攻略暗之神殿非常有用。
②在的あて屋可以花20卢比玩射击游戏，用弓箭击中全部目标就能使箭的上限+10。



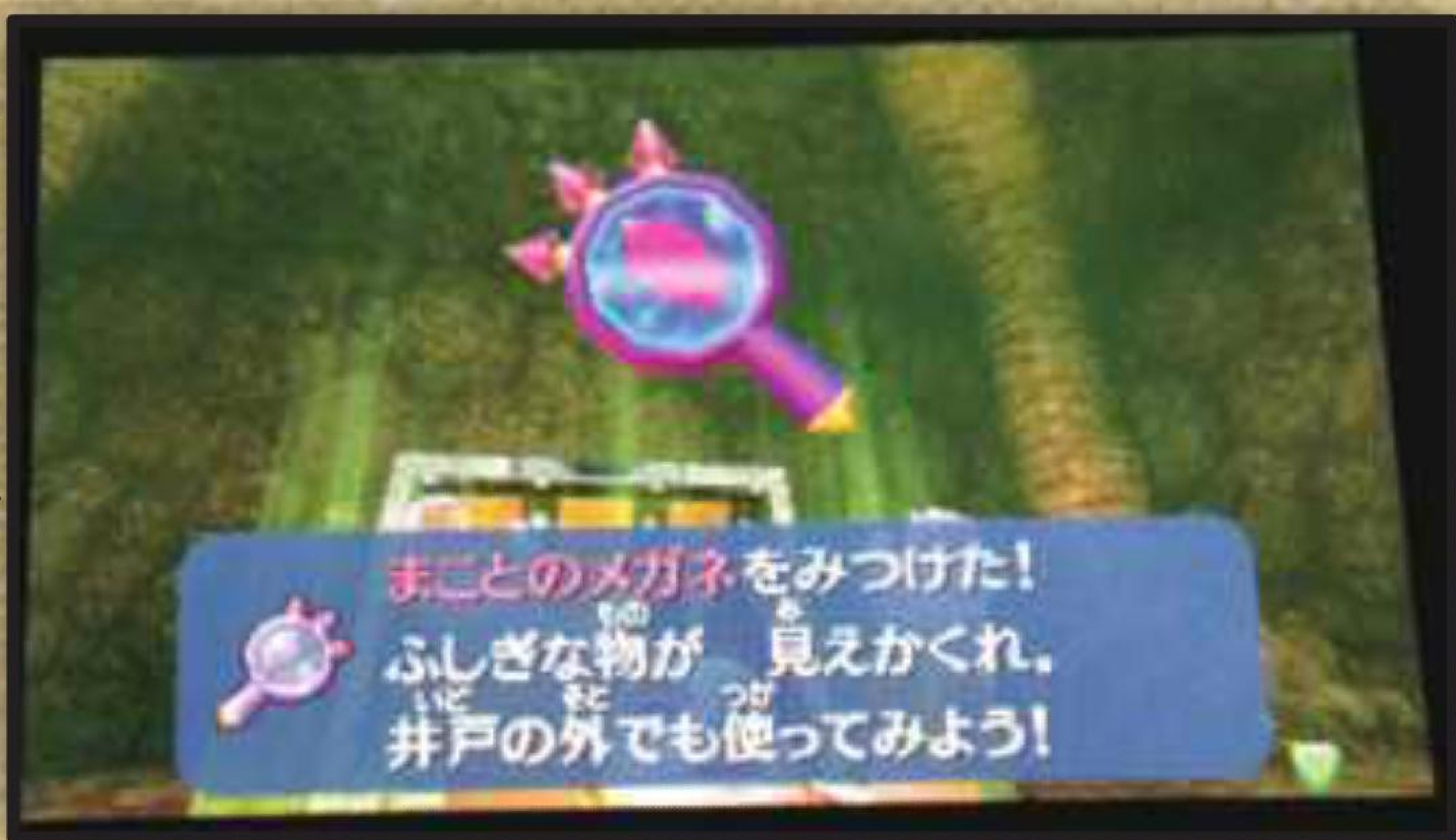
井户の底

迷宫要点

从楼梯下到井底后一路前进，在有骷髅的地方穿过墙壁就可以进入主区域，这个迷宫的特点在于不用踏破也能打BOSS，而且有很多假的墙壁和地板，一旦踩到假地板就会掉到区域5，得重新爬上来，非常麻烦，所以最好是打完BOSS拿到透视眼镜后再慢慢探索。一直来到地图最北边的三角纹章处吹奏ゼルダの子守歌使迷宫内的水位下降，接着回到区域3，从原来有水的地方钻过，一路来到区域15打BOSS。打完BOSS出现的宝箱里有透视眼镜，作用是消费魔力看清楚假的墙壁和地板，用它就不怕在迷宫里走冤枉路了，接下来可以回收没拿的宝箱或选择直接离开。下面这段主要说说几个回收宝箱时需要注意的地方，选择离开的玩家可以直接跳过。

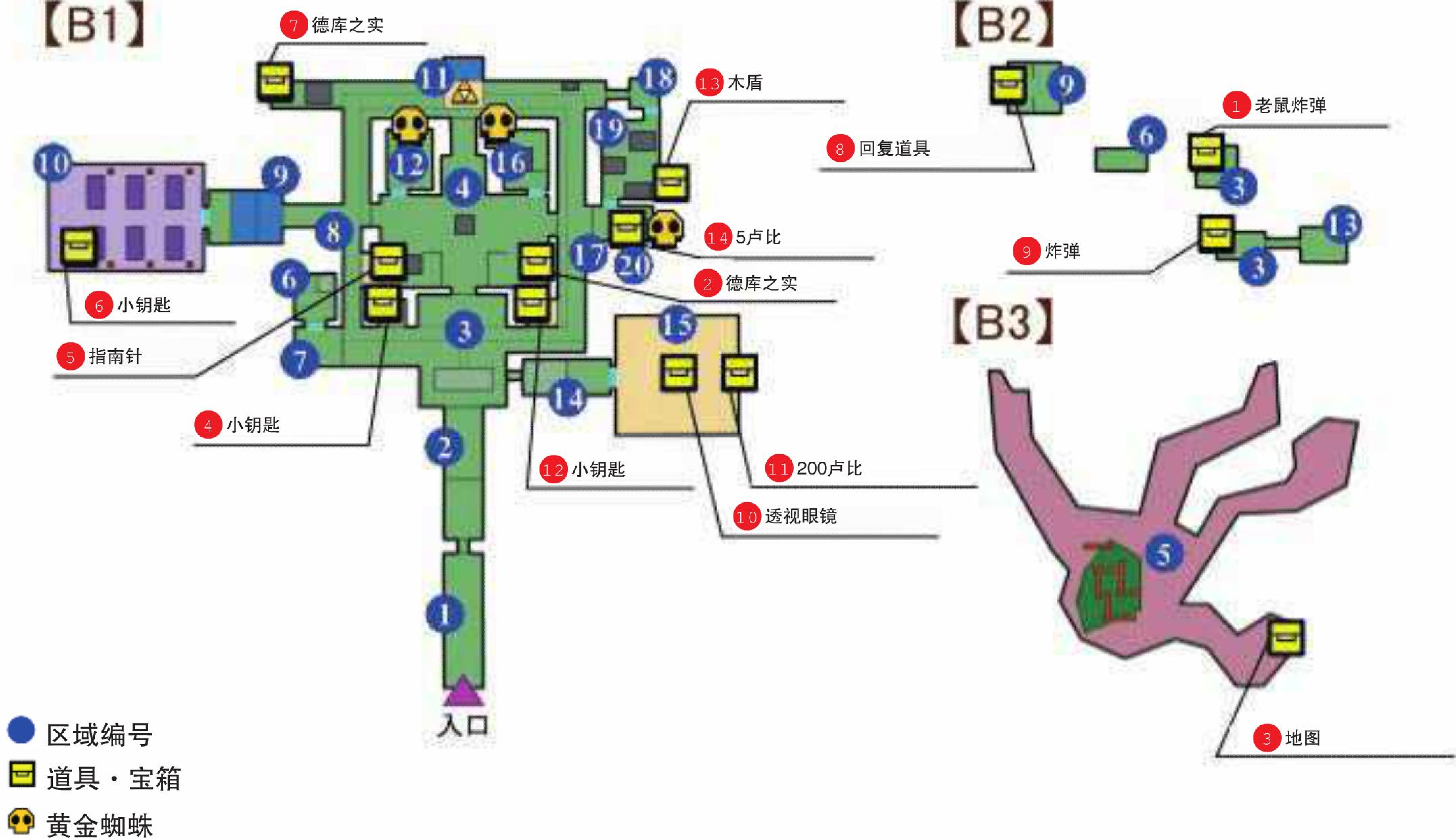


获得透视眼镜后直接戴上可以在同区域发现宝箱11，里面有200卢比。地图和指南针分别在宝箱3和宝箱5里，先获得这两样东西可以方便探索，注意掉落到区域5后需要回收银色卢比才能开门。宝箱1和宝箱7都需要炸开堆积物才能发现，其中宝箱1要炸开的地方在B1F区域3的左上角。区域10点着烛台可以打开棺材，小钥匙在其中一个棺材里。



BOSS战 デドハンド

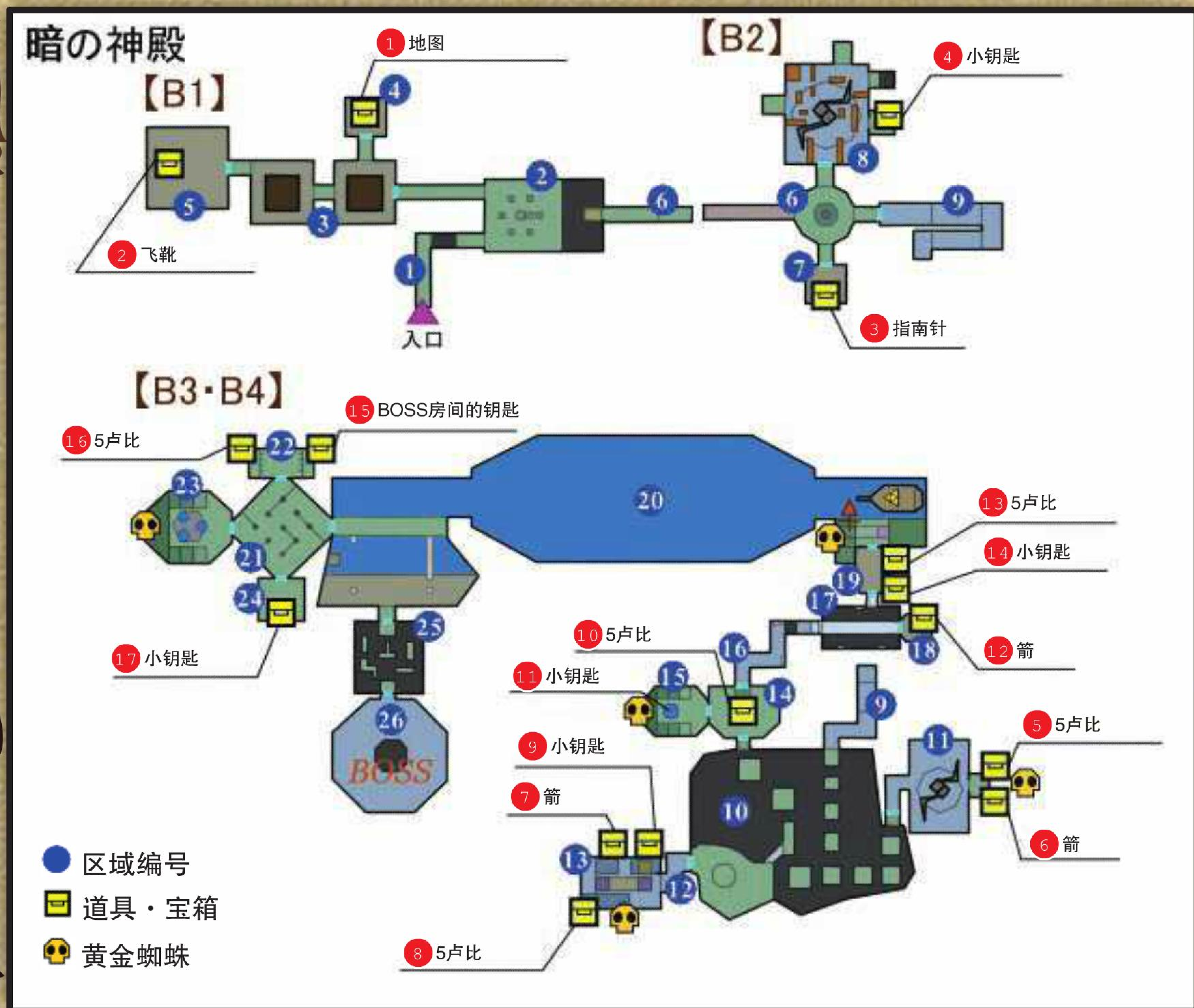
比起正式迷宫的BOSS，这个BOSS只能算中BOSS，打法很简单，只要靠近它就会弯下身子准备攻击林克，这时就抓紧机会攻击它的头部弱点吧。区域里的四只手会限制林克的行动，平时不要接近，而当BOSS消失时则要被故意被手捉住引BOSS出来。



暗の神殿

成年时吹奏暗のノクタ–ン来到暗之神殿入口，来到门前用火魔法把烛台全部点燃后进入迷宫内部。

迷宫要点



暗之神殿的迷宫和之前的井底一样有许多假的墙壁，使用透视眼镜就能看见隐藏在后面的通路。区域1借助飞爪来到对岸，经过区域2和区域3来到区域4，消灭这里的木乃伊和蝙蝠获得地图，接着继续往区域3的另一边前进来到区域5，这里要面对和之前井底BOSS一样的怪物，消灭后获得飞靴。回到区域2后，使用透视眼镜能发现其实有头骨的柱子只有一个，推动中间的转盘对着这个柱子可打开悬崖对面的门，接着使用飞靴越过悬崖来到B2F。区域6先往南走，消灭区域7的两个木乃伊获得指南针，接着折返区域6去区域8回收银色卢比获得小钥匙，最后炸开剩下那堵墙壁，通过区域9下到B3F。

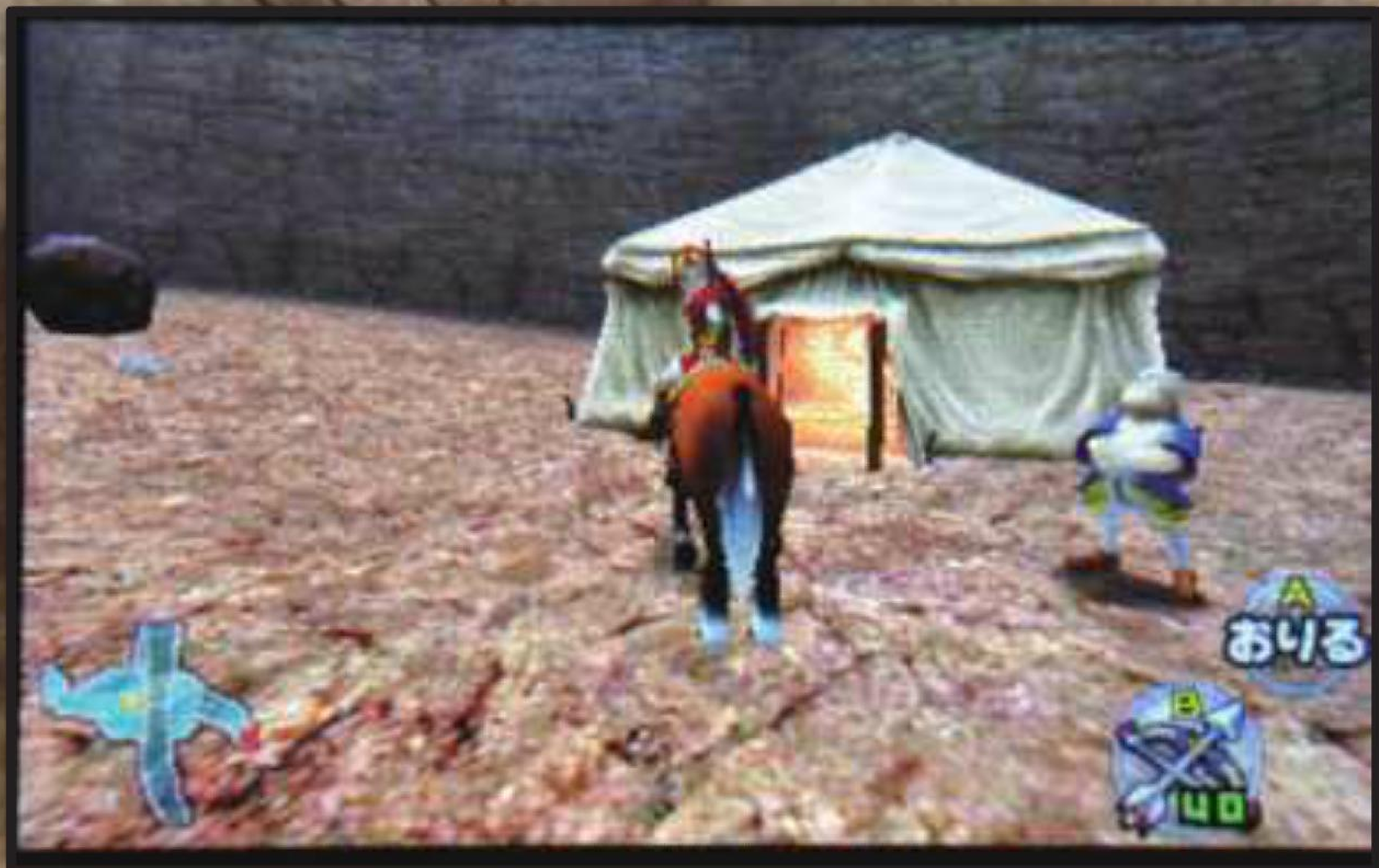
区域10需要透视眼镜发现隐藏的平台通过，来到区域11消灭敌人后开启小房间能发现两个宝箱（其中一个是隐藏的）和黄金蜘蛛，区域10西南的平台上需收集银色卢比开门（其中一个要消灭发射激光的敌人才能发现）。区域12用透视眼镜能在刺针陷阱前发现一个方块，推着方块前进能很容易就能通过刺针，来到上层后踩下按钮获得宝箱中的小钥匙。折返区域10用小钥匙进入区域14，这里同样要回收银色卢比来开门（消灭敌人能获得宝箱），其中一些银色卢比悬在空中，需要用透视眼镜发现墙上的钩子，然后用飞爪勾住钩子飞到空中获得。区域15有一个很大的罐子，来到上层后把炸弹花投进罐子中将其破坏就能发现小钥匙，接着消灭敌人出门，回到区域14后用透视眼镜和飞爪来到上面那道门，用钥匙开门进入区域16。区域16和区域17有风扇吹出大风阻碍前进，可以装备重靴应对，区域18只有宝箱，真正的路需要用透视眼镜观察区域17的墙壁发现，然后使用飞靴通过。区域19打倒敌人出现的宝箱也是幌子，真正的要用炸弹炸开角落的堆积物并用透视眼镜获得，里面是小钥匙。使用钥匙进入区域20，先推方块到楼梯下面来到上层，接着到船上的三家纹章处吹奏**ゼルダの子守歌**开船，不过之前可以先到船头去一下，会发现纳比有反应，此时吹**カカシの歌**对面的平台会出现一个稻草人，利用飞爪勾住稻草人移动过去能发现黄金蜘蛛。船开动时出现的敌人不用纠缠，因为在纳比提示后就可以往前进方向的左边跳下船了，之后船就会消失。下船后先到区域21，利用眼镜找路前进，来到区域22后使用火魔法烧掉迫来过来的针墙就能发现装有BOSS房间钥匙的宝箱，区域23是和之前一样的罐子谜题，把三个罐子全部炸掉后会出现若干卢比（罐子后面的墙上有黄金蜘蛛），接着在区域24使用透视眼镜消灭隐身的敌人获得小钥匙后就可以往BOSS房间前进了。去区域25必须先过冥河，这里有两个方法，一是使用弓箭射击对岸的炸弹花把柱子炸断当桥，二是站在原来的断桥处纳比会有反应，此时吹奏**カカシの歌**高台上方会出现稻草人，利用飞爪勾住稻草人也能通过。区域25依然是利用透视眼镜发现平台通过，进门后跳下底层迎接BOSS战。

BOSS战 暗黑幻影兽ボンゴボンゴ

BOSS由两只手和身体组成，身体是隐形的，而弱点也在位于身体的眼睛上。开始时BOSS只会用手进攻，抓准机会把两只手都打麻痹后，它就会改用身体突进，此时赶快利用透视眼镜找到BOSS的方位，并用弓箭射击眼睛就能将其打成硬直，接着就上去一顿狂砍吧，重复几次就能击破。

击倒魔物后林克也找到了暗之贤者，原来她就是塞尔达公主的奶妈英帕，从英帕口中得知塞尔达公主还活着，不过目前最要紧的还是得赶快找到最后一个贤者，说完后林克从英帕手中接过了暗之徽章。

ゲルドの谷

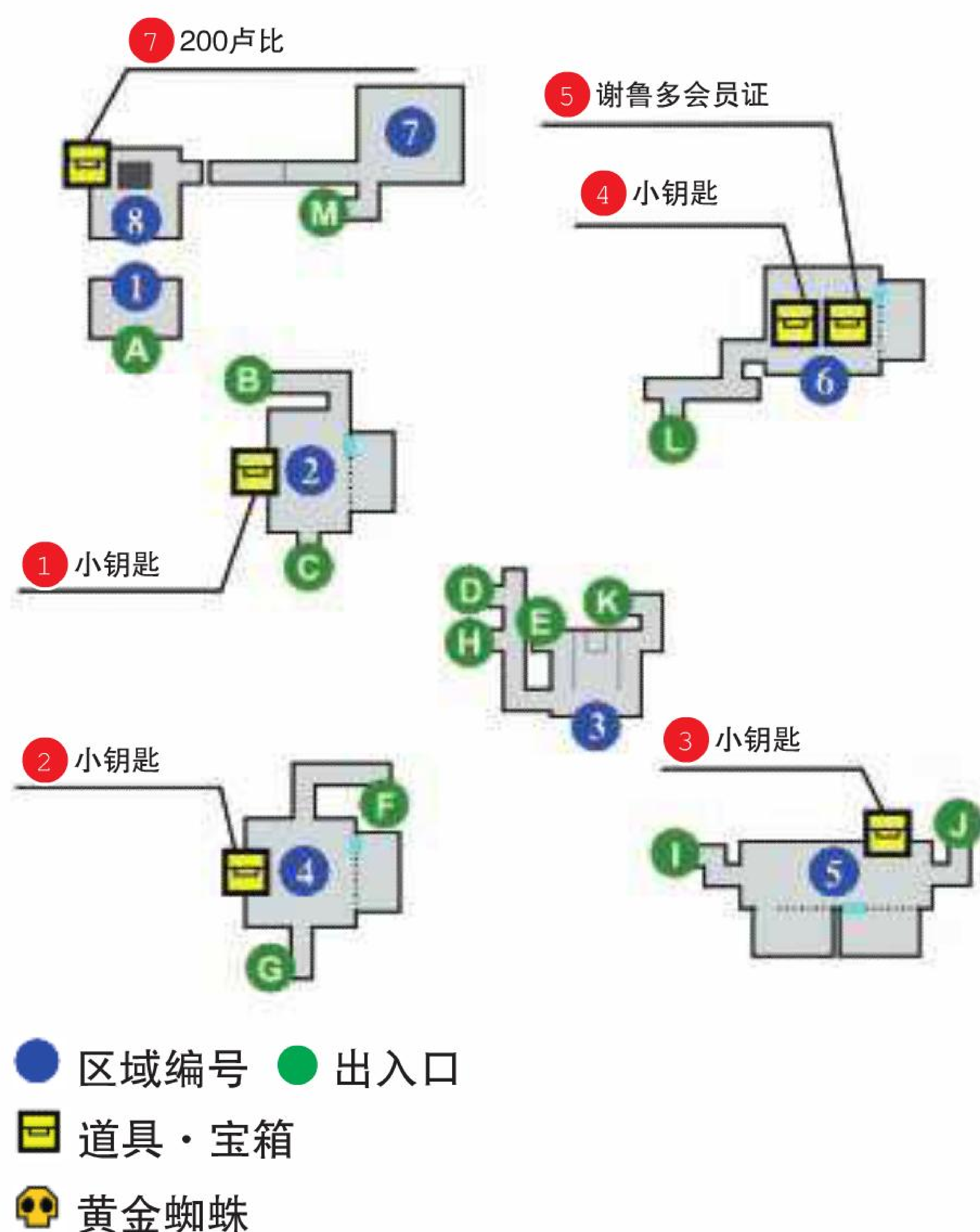


现在地图上就只有一个地方没去，那就是加农多洛夫的老家——沙漠，从大地图一路往西来到谢鲁多之谷（ゲルドの谷），骑马冲过断裂的吊桥后林克在帐篷前遇到了一位修桥的工匠，从他那得知再往里走就是谢鲁多的据点（ゲルドの砦），谢鲁多是出了名的盗贼一族，非常排外，他的弟子几天前被谢鲁多人带走后就再也没出来过，因此希望林克能顺道帮忙打听一下弟子的下落。

ゲルドの砦～盗贼团のアジト

刚走到据点，林克就被当成可疑人物关了起来，用飞爪从窗户出来后，就可以开始据点的探索了。从据点任意一道门进去就是盗贼团的老巢（盗贼团のアジト），这里四通八达，而且还有很多谢鲁多人巡逻，一旦被发现就会被扔回牢里，需要回避她们前进，或是使用弓箭将她们射晕通过。关着工匠弟子的房间分别是2、3、5、6，对话后是和谢鲁多人的强制战斗，胜利就可获得小钥匙将工匠弟子放出来，不过如果被谢鲁多人的回旋斩打到的话林克就又会被送会牢里。救出最后一个工匠子弟后，谢鲁多人也认可了林克的实力，给了林克谢鲁多会员证，这样林克就可在据点里自由活动了。

盗贼团のアジト



【外】（ゲルドの砦）





Check Point

①获得会员证后，可在谢鲁多据点的谢鲁多修练场（ゲルドの修练场）花10卢比挑战游戏的附加迷宫，通过后可获得冰之箭。

②骑着马来谢鲁多据点东北的やぶさめ场可以花20卢比玩骑射游戏，获得1000点以上分数的奖品是心之碎片，1500点以上则可使箭的上限+10。

幻影の沙漠～巨大邪神像

从谢鲁多的据点往北，和大门顶部的谢鲁多人对话就能进入幻影沙漠（幻影の沙漠），首先用飞爪勾住对岸的箱子过河，接着得沿着有小旗子的路线走，注意别走错了，否则会被送回入口处。到达中途的石塔后，先来到顶端调查石碑，之后用透视眼镜会发现一个幽灵，接下来只要跟着幽灵走就能穿过沙漠。

在沙漠尽头的巨大邪神像下面终于找到了魂之神殿（魂の神殿），不过进去后发现除了一条只能在年幼时通过的窄道外就没路可走了，再出来会遇到斯克，这次她教会了林克吹奏魂のレクイエム，以后用这首曲子可以直接到达魂之神殿的门口，所以正确的做法是先回到小时候再进入神殿。

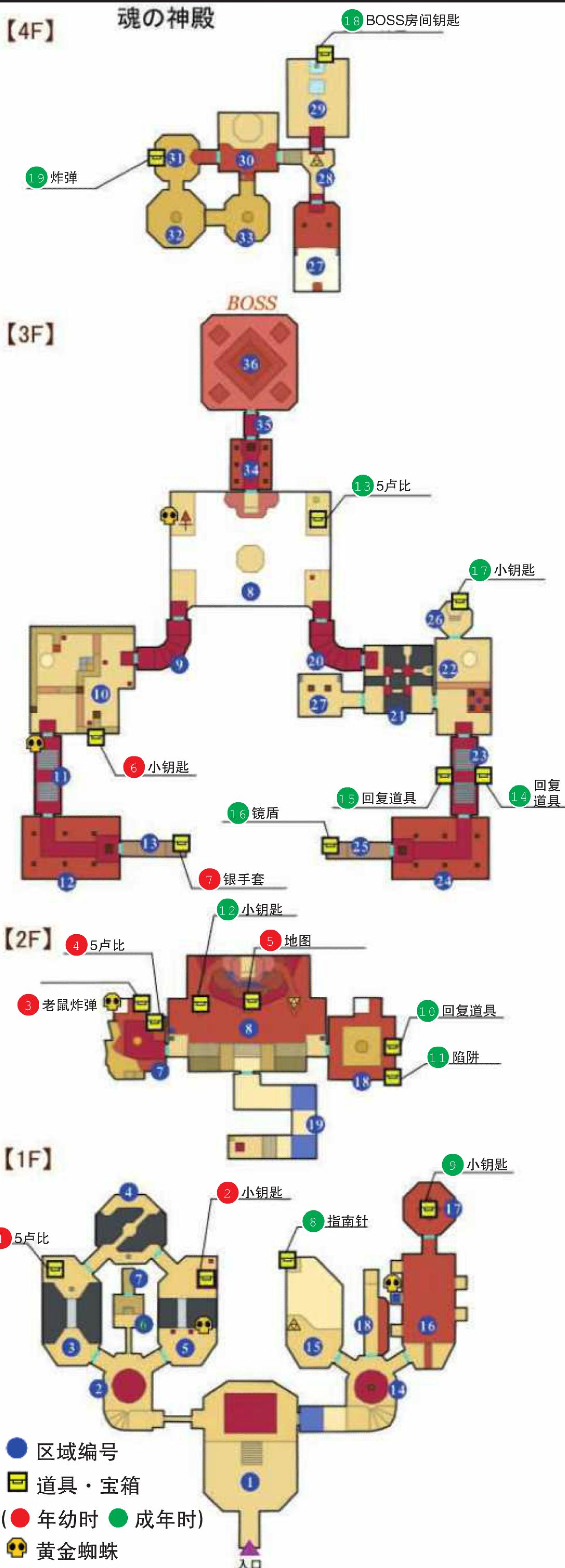
Check Point

①用炸弹炸开巨大邪神像区域北边两棵椰子树中间的墙壁可进入大妖精之泉，站在三角纹章上吹奏ゼルダの子守歌获得防御魔法道具。
②巨大邪神像区域南边有一处干枯的绿洲，站在旁边的石头上吹岚の歌会出现妖精之泉。

魂の神殿

在神殿里林克遇到了谢鲁多族的女盗贼娜波尔（ナボール），她因为不爽同是谢鲁多族人的加农多洛夫的做法，来到了这个归加农多洛夫手下管辖的神殿偷他的宝物，并让林克协助她。（对话中先选第三项，再选第二项。）

迷宫要点



从区域1来到区域2后全灭敌人开门，先去左手边的区域3消灭骷髅兵，接着用回旋镖攻击对岸的开关放下吊桥。区域4的敌人比较特别，只有火属性攻击能对它造成伤害，而且它就像一面镜子，移动和林克是正反对，所以这里应该利用这些特性将它引到通往区域5的门前，然后用弹弓射击开关点火，这样就能打开去区域5的门，当然，最省事的方法还是直接使用火魔法。来到区域5后先收集银色卢比放下吊桥，然后引火点燃对岸的两个烛台，从宝箱中获得小钥匙。回到区域2后，钻过正上方的通道，使用钥匙开门通过区域7来到2F。



2F的区域7先射击开关获得老鼠炸弹，接着用老鼠炸弹炸开墙壁上纳比提示的那块岩石后开门。进入区域8后先把旁边的石像推到下一层，然后沿楼梯上到顶层引火，点燃最底层的两个烛台后获得地图。经由区域9来到区域10，这里需要收集银色卢比才能获得小钥匙，然后把有太阳标志的石块移到有太阳光的地方开门。经由区域11来到区域12，调查房间内的铠甲开始中BOSS战，中BOSS的攻击力极高，但行动很慢，基本打法是引它出招后再反击，如果被砍到，可以引BOSS砍石柱来获得回复道具，战胜后来到区域13获得重要道具银手套，作用是可推动巨大的岩石。刚从神殿出来，就发现娜波尔被加农多洛夫手下的双子巫婆带走了，但现在也没办法救她，只能先返回成年时代的神殿。

变回成年林克在区域1推开挡路的岩石来到区域14，射击天花板的机关开门区域15和区域16的门。区域15在三角纹章上吹奏ゼルダの子守歌使宝箱出现，然后再用飞爪获得指南针。区域16需要收集银色卢比开门，除了较高那个要用到飞靴外，其他的只要避开岩石正常回收就可以了，获得区域17的小钥匙后返回区域14，用小钥匙开通完区域18的门来到2F。

2F的区域18先用透视眼镜消灭隐形的敌人，然后转动中央的镜子将光反射到太阳标志上开门。来到

区域8后直接上到最高，然后用飞靴跳到邪神像的左手上，在有三角纹章的位置吹奏ゼルダの子守歌令宝箱出现，再用飞爪获得右手的宝箱里的小钥匙，另外回到之前往下跳的地方会发现对面的平台也有出现了一个宝箱，借助飞爪过去后用铁锤敲下生锈的按钮可打开通往区域19的门，推开区域19的岩石和敲下按钮能打通去区域1的捷径。用钥匙经由区域20来到区域21，这里需要全灭敌人开门，三个弱火属性攻击的敌人用火之箭能快速解决，剩下一个放激光的就用炸弹炸掉。区域22的按钮旁边有几个石像怪，吸引它们踩到机关上就能打开通往区域23的门。穿过区域23来到区域24对付和之前一样的中BOSS，胜利后到区域25获得镜盾，作用是可反射阳光。



回到刚才的区域22，用镜盾反射阳光照太阳标志可进入区域26拿小钥匙，接着往区域27前进，爬上会动的墙壁后来到4F。在区域28的三角纹章处吹奏ゼルダの子守歌进入区域29，消灭完这里的敌人后再用炸弹把周围的门全部炸掉，接着再用弓箭射眼睛开关令平台出现，用飞爪登上平台踩下按钮就可获得BOSS房间的钥匙。从区域29出来后去区域30，这里有一面大镜子，不过目前还用不到，直接打开关进入区域31，把区域32照过来的阳光用镜子反射到墙上的太阳标志处能获得一个宝箱，接着用炸弹炸开区域32突出的墙壁，把区域32的镜子调整到照向区域33，再把区域33的镜子调整到照向区域30，最后回到区域30的大镜子下面，用镜盾反射阳光到太阳标志处开启机关降到3F的区域8。在区域8用镜盾反射阳光照邪神像的脸就能打开隐藏的门，借助飞爪移动过去后用钥匙进入区域34，接着还要进行一次中BOSS战，不过打到一半后有点不对劲，原来穿着盔甲的是被双子巫婆洗脑的娜波尔，看到娜波尔恢复了神智，她们再次把娜波尔掳走，接下来跟着巫婆进入区域36再爬上高台就要进行真正的BOSS战了。

BOSS战 双生魔道师ツインローバ

两个巫婆一个擅长冰魔法一个擅长火魔法，正好两个属性是相克的，所以只要将其中一个打过来的魔法用镜盾反射到另一个身上就可以了。当巫婆受了一定的伤害后会合二为一，这时她会随机使用冰或火魔法，同种属性的魔法用镜盾连续挡了3次后会自动反击，击中后就能对巫婆造成硬直，此时就能上去砍了，但这里注意的是两种魔法会互相抵消，所以挡了一种后，在未反击前就不要挡另一种了。



解决巫婆后娜波尔也作为魂之贤者觉醒，并给了林克魂之徽章，这样全部贤者就都唤醒了，此时拉乌鲁再次出现，指示林克前往时之神殿。

时の神殿～ガノン城



在时之神殿等待林克的不是别人，正是一直以来暗中帮助林克的斯克，如今到了决战时刻，她也终于表露了真正的身分——时之贤者塞尔达公主。原来七年前当加农多洛夫进入圣域时，因为邪恶气息亵渎了圣域，最终黄金圣三角分成了三块，加农多洛夫得到了力量圣三角成为了魔王，而其余的勇气圣三角和智慧圣三角则分别落在了林克和塞尔达公主身上，为了能得到完整的力量，加农多洛夫一直在寻找两人的下落，这就是七年来塞尔达公主隐藏身分的原因之一，而另一个原因则是为了等身为时之勇者的林克出现，集齐贤者的力量对付加农多洛夫，说罢公主还把能击穿邪恶的光之箭交给了林克。

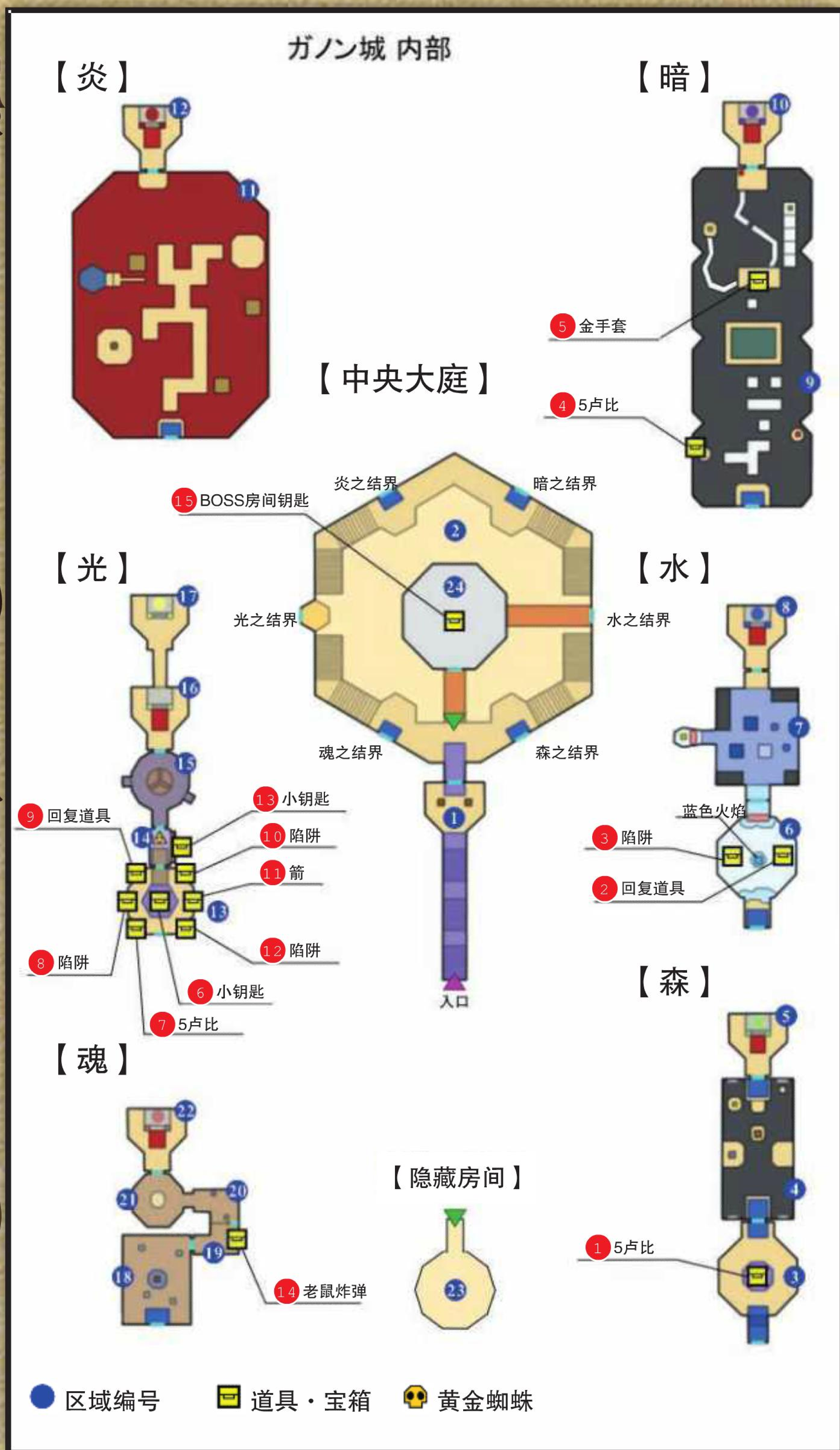
似乎是能嗅到圣三角的气味，就在塞尔达公主出现没多久，加农多洛夫也来到了时之神殿，并把公主捉到了自己的加农城（ガノン城）里。加农城的位置就在原来城下町上方的海拉尔城，不过原本生机盎然的城堡已经变成了死气沉沉的魔王城，在城门前六位贤者搭出一座光之桥协助林克进城。

Check Point

①在获得金手套后，来到东边搬开巨大的石柱可以发现一个大妖精之泉，站在三角纹章上吹奏ゼルダの子守歌后大妖精会把林克的防御力提升为2倍。

ガノン城 内部

迷宫要点



进入迷宫直接穿过区域1来到位于区域2的加农城中心，这里有六个小房间，分别代表了六个神殿，需要破除里面的结界才能打开通往BOSS房间的路，以下以从森之结界开始的逆时针顺序讲解。

森之结界： 区域3需要火之箭点燃烛台开门，注意有一个烛台在门的上方。来到区域4后先装备飞靴，再借助风扇的风力取得4个银色卢比，而最后一个需要踩下按钮后用飞爪获得。区域5使用光之箭射击核心解除结界。

水之结界： 进门后先消灭两个喷冰的敌人，然后用空瓶装蓝色火焰融掉红色冰，接着再装一次蓝色火焰进入区域7。区域7先把离自己较远的冰块推到中央的洞里填补空缺，然后再把剩下那个推到红冰的下方，借助冰块上去融了红冰后用铁锤敲按钮开门。区域8用光之箭射击核心解除结界。

暗之结界： 先用火之箭点燃右前方的烛台，趁限时平台出现后抓紧时间移动到房间中部靠前的那块小平台，再用火之箭点燃前方锁着的门旁边的烛台，趁限时平台出现后踩下右前方的按钮，这样原来的平台上会出现一个宝箱，用飞爪勾住宝箱飞回来获得金手套，作用是可以搬开巨大的石柱（接下来的两个结界会用到）。接着用透视眼镜发现隐藏道路敲下生锈的按钮并进门，最后的区域仍然用光之箭射击核心解除结界。



炎之结界： 这里也是回收银色卢比开门，不过记得先把哥隆族服装穿上。中央的平台踩上去会不断下沉，为了争取时间，拐弯处最好从边缘处跳过去，否则平台下沉到岩浆里就得重来，正确的顺序是先取得右手边平台上的第一个，然后往有旋转火焰的平台取得第二个，再来到巨大石柱的平台上，搬开石柱取得第三个，最后去右上角的平台取得第四个，并通过刚才被扔到这里的石柱取得第五个。回收完银色卢比后，再走到最接近区域12入口的地方用飞爪飞过去进入，区域12要干什么就应该不用多说了。

光之结界： 搬开光之结界门口的石柱进入区域13，用透视眼镜把敌人全灭后从出现的宝箱中获得小钥匙。用小钥匙来到区域14，站在三角纹章上ゼルダの子守歌获得小钥匙进入区域15。区域15需要在限定时间内避开滚石回收5个银色卢比开门，注意有些卢比隐藏在角落里，得多调整视角才能看到。区域16看上去和其他结界房间的布置一样，但其实是假的，真正有核心的房间在后面的区域17里，用透视眼镜就能看到入口。

魂之结界： 区域18先回收地上的银色卢比，注

意有两个被飞刀陷阱夹得很紧，需要拉开石像放宽距离才能拿到，而空中的那个则需要炸掉中间发射激光的怪物后用飞爪取得。区域19先打较近的开关获得老鼠炸弹，然后用老鼠炸弹越过铁门炸开关。区域20先用火之箭烧掉正上方的蜘蛛网，然后用镜盾反射阳光到光泽比较亮的那个太阳标志上开门。区域21使用光之箭射击核心解除最后一个结界。

解除了所有结界后，正中间区域24的门就会开启，一路直上消灭敌人与获得钥匙，最后来到BOSS房间与加农多洛夫进行决战。

BOSS战 大魔王ガノンドロフ

战斗一开始加农多洛夫就会对林克所在的地方进行冲击波攻击，得马上往边缘的位置回避，否则会被打落下一层，得重新爬上来。加农多洛夫打打法和之前森之神殿的BOSS有点类似，都是需要用剑把他发射的光球反弹回去，来回多次打中他就能造成短暂麻痹，然后再一发光之箭过去就能把他打成硬直，这时就赶紧上去砍吧。给予了一定伤害后，加农多洛夫会开始蓄力使用5连发光弹，这招普通的招式反弹不了，得像他一样用蓄力的回旋斩来反弹。



终于打败了加农多洛夫把塞尔达公主救出，不过这时城堡也开始崩坏，塞尔达公主带领着林克往门口奔去。脱出的时间限制为3分钟，基本只要跟着塞尔达公主走就可以了，关闭的铁门也会由公主打开，注意途中会有一场杂兵战，两个骷髅在打倒一个后要赶紧解决另一个，否则倒下那只复活会浪费不少时间。

从城堡脱出后本以为一切都将结束时，想不到阴魂不散的加农多洛夫从废墟中走了出来，还使用三角的力量变成了丑恶的怪物ガノン，力量之强大连林克手中的圣剑也被他打飞。

BOSS战 ガノン

一开始林克是没有剑在手的，可以用铁锤或光之箭作为武器，基本打法是当BOSS开始挥剑攻击时就从它的胯下滚过去，攻击它尾巴的弱点。当给予一定的伤害后周围的火焰会消失，趁这时赶紧去塞尔达公主那取回圣剑，接着再用同样的打法坚持一会，塞尔达公主就会施法暂时封住BOSS的行动，此时就用圣剑往BOSS的头部给予最后一击吧。



在贤者们的帮忙下，加农多洛夫被封印了起来，海拉尔大陆终于再次迎来和平，而时之勇者的传说也将到此告一段落，因为毕竟不能让林克的七年白白过去。当把时之笛交还给公主后，最终林克还是回到了那个属于自己的时代……



尽管过了多年，这款N64上的经典作品也依旧没有褪色，而且经过画面和音效上的强化，使得游戏的魅力得到再次升华。而作为当时首款3D《塞尔达》作品，本作在谜题方面也加入了许多新元素，需要以与2D时代不同的角度去思考才能解开，新鲜感十足。

文 阿鲁&铭风 美编 咕噜

ダンボール戦機





经过漫长的等待后，这款数年前就公布了的游戏总算与玩家见面了。和早期公布的资料比较，游戏从人设到系统都有了非常大的变化，看来Level-5的跳票行为并不是简单的拖延时间。那么这款跳票了N次的游戏究竟有着怎样的素质呢？赶快拿起你的PSP进入游戏的世界体验一番吧！

纸盒战机		
ダンボール战机		
Level-5	RPG	2011年6月16日
日版	1～4人	5980日元
无对应周边		

PSP

系统详解

主菜单介绍	
カスタマイズ	设置菜单
パーティ	调整队伍成员以及同伴的战斗方式
メンテナンス	保养机体，一般都直接选择“すべてのLBX机体をメンテ”，相关维护道具可在商店中购买，非常便宜
クエストBBS	分支任务，第2章开启
CCM	查看各种情报
アイテムリスト	查看所持的道具
LBXずかん	查看LBX机体部件、武器以及盾牌的图鉴
せつてい	游戏设定



设置菜单介绍	
LBXパーツ	更换LBX外部部件
ウエポン	更换武器
コアパーツ	更换核心部件，第2章开启该系统
ひっさつファンクション	装备必杀技
バトルアイテム	装备战斗用道具，战斗中按下△键后再按对应的按键即可使用，不同的战斗道具有装备数量的限制
メンテナンス	保养机体，和主菜单中的一样
カスタムネーム	设定机体名称

记录点菜单介绍	
セーブする	记录
つうしんたいせん	通信对战
ランキングバトル	排位战
カードプレゼント	卡片交换
パスワード	输入对应密码获得神秘礼物
せんせき	查看各项成绩

机体的设置和换装



作为一款机器人对战题材的游戏，机体的换装自然是游戏的一大乐趣。由于本作对应玩家的年龄层较低，因此对于这方面做出了比较大的简化，下面就简要说明一下关于机体的设置和换装。



机体设置界面说明

1	各部位部件名称
2	机体损耗度，每进行一场战斗都会有所损耗，战斗中逃跑损耗则更多，数值为0时机体便无法参战，可通过使用润滑剂（グリス）进行回复
3	机体的血量，为0时则无法继续战斗
4	机体的电量，任何行动都会消耗，耗光了也可以继续行动，但发动必杀时容易进入过热状态（无法冲刺和攻击）
5	当前装备的主武器
6	当前装备的副武器
7	优点属性，主要和武器配合以提升伤害
8	弱点属性，被敌人对应属性攻击时受到的伤害提升
9	部件附带的技能，所有部件都为同一种技能时才能发动效果，使用该技能图标的武器时移动能力提升一个档次（移动力由高到低分为S、A、B、C、D、E六个档次）
10	主武器装备栏，AT代表攻击力、DF代表防御力，英文字母代表移动力
11	副武器装备栏
12	LBX类型

外部组件

LBX的外部组件分为组成身体部分的头、胸、左手、右手、腿部以及武器和盾牌7个部分，组成身体的5个部分主要决定机体的血量、防御、优点属性和弱点属性，部分套装还会附加特殊必杀技，HG和MG部件（部件按珍稀程度由低到高分为NG、HG和MG，越稀有的部件重量和防御越高，附带的技能越多，升级后成长率越高）会附加技能，所有部件的附加技能都相同的话，使用对应技能的武器还会提高一个速度等级。武器主要决定攻击力和攻击属性，盾牌则主要决定防御力和和防御属性，不过基本都优先选择攻防较高的相关部件。需要注意的是每个部件都有对应的重量，这直接影响到机体的移动速度，一般来说防御力越高的组件，重量也就越重。

流程进行到第6章后开启组件调整功能（チューンナップキット），选择组成身体部分的组件时按□键可以调整组件的重量，防御力和组件的重量同时增减，玩家可以通过这个功能来平衡机体的能力。

内部组件

通过组装内部组件可以提高LBX的各项性能。内部组件分为CPU、核心储存器（コアメモリ）、马达（モーター）、电池（バッテリー）和辅助零件（辅助パーツ）五大类，其中CPU可提高某系武器的攻击力、核心储存器决定可安装必杀技和超必杀技的数量、马达决定了移动BT消费百分比（百分比越大，移动时消

耗BP越快）和Cゲ－ジ出力（Cゲ－ジ出力越大，必杀槽累积速度越快）、电池决定了机体的BP总量、辅助零件则可以在LP、BP、防御力以及防御属性上附加能力，其中马达和电池的安装还对应异常状态耐性（按△键查看）。

内部组件需要玩家手动安装到LBX的体内，各组件的大小和形状不一，玩家要合理利用有限的空间来进行安装，尽量不要浪费每一个空格。刚开始可安装内部组件的空间不大，当角色到达15级和35级时，内部空间会扩大，这时玩家要更多考虑的就不是组件该如何摆放，而是如何保持组件的平衡性了。

组件的升级

对战胜利后，除了角色本身可以获得经验外，LBX的外部组件也能获得经验。组成身体的5个部分升级后LP和DF会得到提升，而武器升级后则可以习得必杀技以及超必杀技。武器的等级是以种类来区分的，提升速度较慢，想全武器都练满10级要花费相当多的时间。

必杀技

在习得必杀技之后，要在“ひっさつファンクション”选项里将必杀技装上之后，才能在战斗中使用。必杀技分为普通必杀技和超必杀技，必杀技的安装数量和种类与内部组件的核心储存器挂钩。使用必杀技要消耗对应数量的必杀槽（Cゲ－ジ），普通必杀技使用后会马上释放，不过敌人可以防御或躲避；超必杀技使用后会进行一段时间的蓄力，蓄力期间受到强烈攻击时会被打断，并且蓄力时受到的攻击不削减LP，完成蓄力后发动超必杀技，无视对手距离造成伤害。对手使用必杀技时我方也可以进行躲避，后期的敌人也会使用超必杀技，此时要猛攻打断其蓄力，来不及打断就进行防御，可以减免伤害。



战斗道具

选择“バトルアイテム”后可以给LBX装备战斗道具，战斗道具分为回复类（绿色药丸）、辅助类（黄色药丸）和攻击类（红色药丸），最多只能装备三种战斗道具，而且每种道具都有数量的限制，一定程度上限制了“道具流”打法的出现。



商店

在许多地方都有商店，大部分商店都可以买到LBX的外部和内部组件以及各种道具，其中用于维护机体的道具和战斗场景也能在商店中购买。通关后，商店会开始贩卖HG和MG的机体套装和部件，可以通过回家睡觉来刷新，发现稀有部件就赶紧买下来吧。另外，本作赚钱的方法比较特殊，在完成对战后会随机获得各种硬币（メダル），而金钱的主要来源就是卖掉这些硬币。虽然LBX的各种组件也可以卖钱，不过大部分价格都很低，没有卖硬币来钱快。



分支任务



在剧情进行到第2章后，会开启分支任务系统。在系统菜单里选“クエストBBS”即可以看到可以接取的任务。任务的完成流程都一致，首先主角要在“クエストBBS”内激活你要进行的任务，然后去找相应的NPC对话（头上有旗帜标志），然后根据任务内容完成任务即可。完成任务可以获得金钱，是除了出售硬币外最重要的资金来源了。

游戏中大多数是限定要求的对战任务。即要你装备相应的套装或武器来进行对战，后面的任务攻略都会提到。套装、武器或道具都可以在各处的商店购买。

扭蛋机（ガシャポン）



第2章开启，在模型店门外、车站的游戏店外、秋叶原等地都有扭蛋机，花钱就可以抽取扭蛋了。扭蛋机分为许多个系列，每个系列里主打的是某机体的套装，当然还会插入一些战斗道具和武器等。扭蛋机里的套装系列会随着剧情的发展而增加，当然价钱也会不断提升，不过这些套装的实用性都不高，前期就不要将钱浪费在这里了。

战斗



战斗是本作的核心，整个流程几乎无时无刻不在战斗，因此在进行游戏前有必要先了解下战斗的相关知识。



操作说明



滑杆	移动
方向键	上方向为取消锁定（进行攻击后自动锁定被攻击的敌人）、左右方向为切换锁定目标、下方向为切换武器
□	攻击，配合方向键可使出多样的攻击方式，攻击时会消耗气力槽
△	使用已装备的战斗道具，需要先按△键后再按对应的按键，回复和辅助类道具在选择使用后还要选择对哪个同伴使用，如果场上没有同伴则自动对自己使用
○	冲刺，需要消耗气力槽，可持续按住○快速移动也可通过点击○进行短距离冲刺，连续冲刺时气力槽和BP消耗得很快，要谨慎使用
×	跳跃
L	防御，防御对手的连续攻击时会造成防御崩坏，在对手攻击的瞬间防御可造成对手的攻击崩坏
R	使用必杀技，需按下R键后再按对应的按键发动必杀
SELECT	切换远、近视角
START	暂停游戏

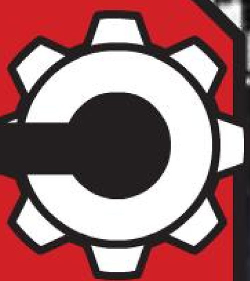
战斗准备界面说明

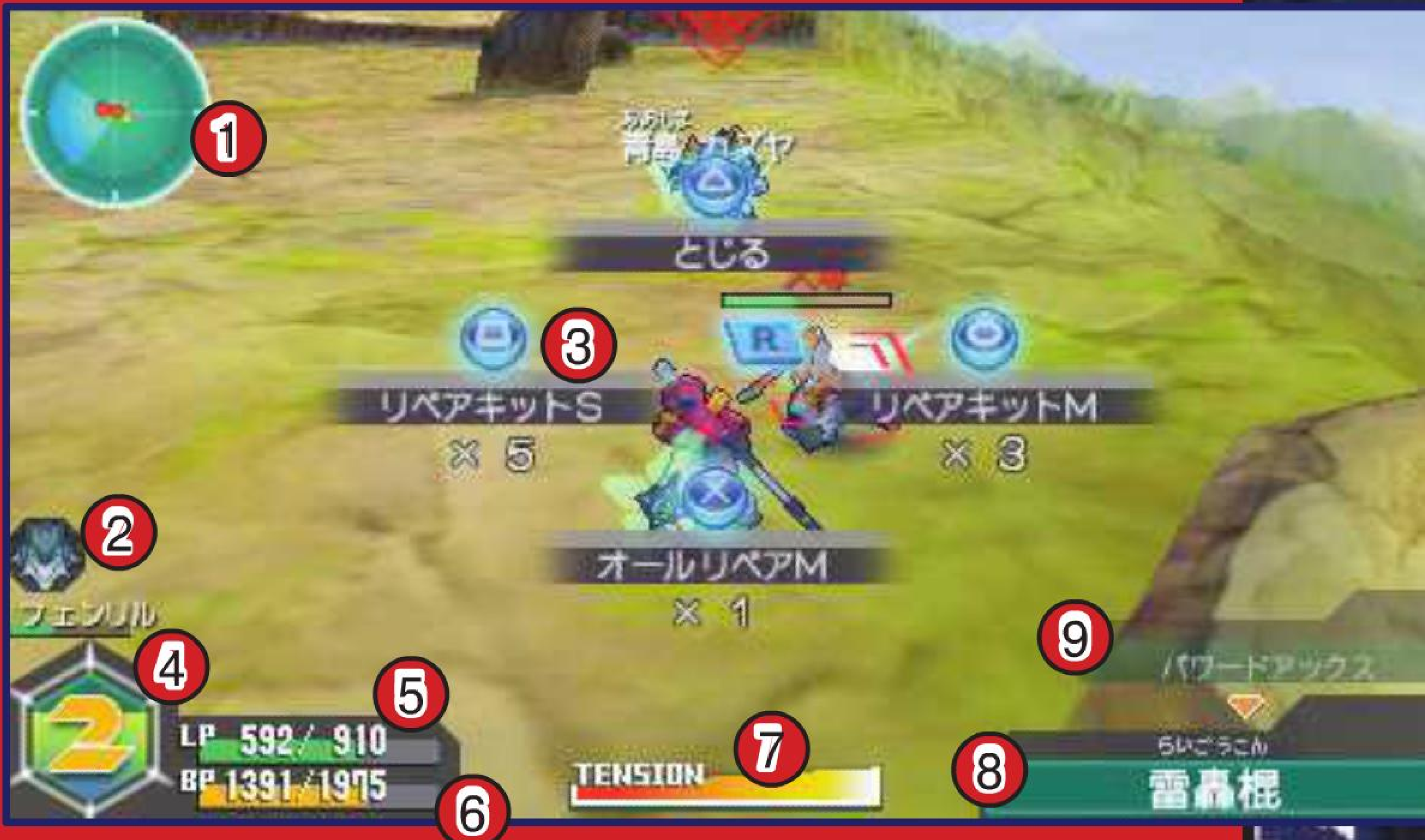
1	我方出战机体数量和信息
2	敌方出战机体数量和信息
3	进入设置菜单
4	进入队伍菜单
5	战斗开始
6	更换场地
7	逃跑





战斗界面说明

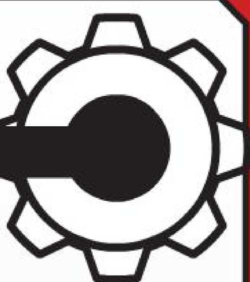




1	小地图，红色为敌方机体，不过战斗场地通常不大，小地图实用性并不高
2	同伴机体的头像和血量
3	可使用的战斗道具，按下R键后则变为可使用的必杀技
4	必杀槽，攻击命中敌人时会增加，地图上有时也会出现增加必杀槽的道具
5	机体的剩余血量
6	机体的剩余电量
7	气力槽，冲刺和攻击都会消耗，一段时间不使用消耗气力槽的动作时会快速回复，当气力槽耗光时一定时间内攻击力和移动能力大幅下降并无法进行冲刺，效果持续到气力槽自动回复为止
8	当前使用的武器
9	备用武器



关于攻击



除了枪以外，所有的武器都可以进行连击，只要敌人不倒地就可以对其持续造成伤害，因此在气力足够的情况下，尽量使用不将对手打浮空的招式进行攻击。对手被浮空后还可以继续追击，此时发动必杀技对手将无法进行躲避，但一旦倒地所有的攻击都只能造成1点伤害，因此发动必杀技的时间点需要多练习才能熟练掌握，将必杀技带入一套连击里所造成的伤害可是非常可观的！



V模式



第4章开启，当主角的LBX血量低于25%时便可以开启，开启方法为进入必杀技选择画面后按L键。进入V模式后攻击力提升，被攻击不容易硬直，并且气力槽无限。由于这个模式有气力无限这个强大的功能，因此可以让主角的LBX故意损血，开启V模式后立即回复血量然后猛攻，可以轻松解决流程中的所有战斗。主角获得新机体奥丁后V模式会变成X模式，在X模式下主角的LBX更是可以无视所有攻击，强到逆天。



终极破坏

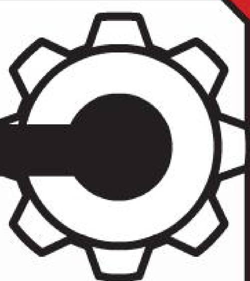


在对手LP不多时使用必杀技就会形成终极破坏（选择必杀技的界面会有提示），终极破坏不但可以造成更高的伤害，并且在战斗结束后还能获得额外的奖励，游戏后期的排位战需要通过这个手段来不断获得强力部件强化自己才能顺利完成更高难度的挑战。





邀请战



调查模型店旁边的纸盒（小地图上绿色的点）就可以打电话叫出朋友进行对战了。邀请战的难度不高，对手的血量和我方持平，惟一需要注意的是攻击力比较变态，某些使用狙击的敌人很可能两枪就能秒杀我方主力成员，因此建议通关后获得高级换装部件后再来挑战，并且回复道具要尽量带满。第一次打败对手时可以获得特定的奖励，其中某些对手给出的奖品是大威力武器，一定要入手。



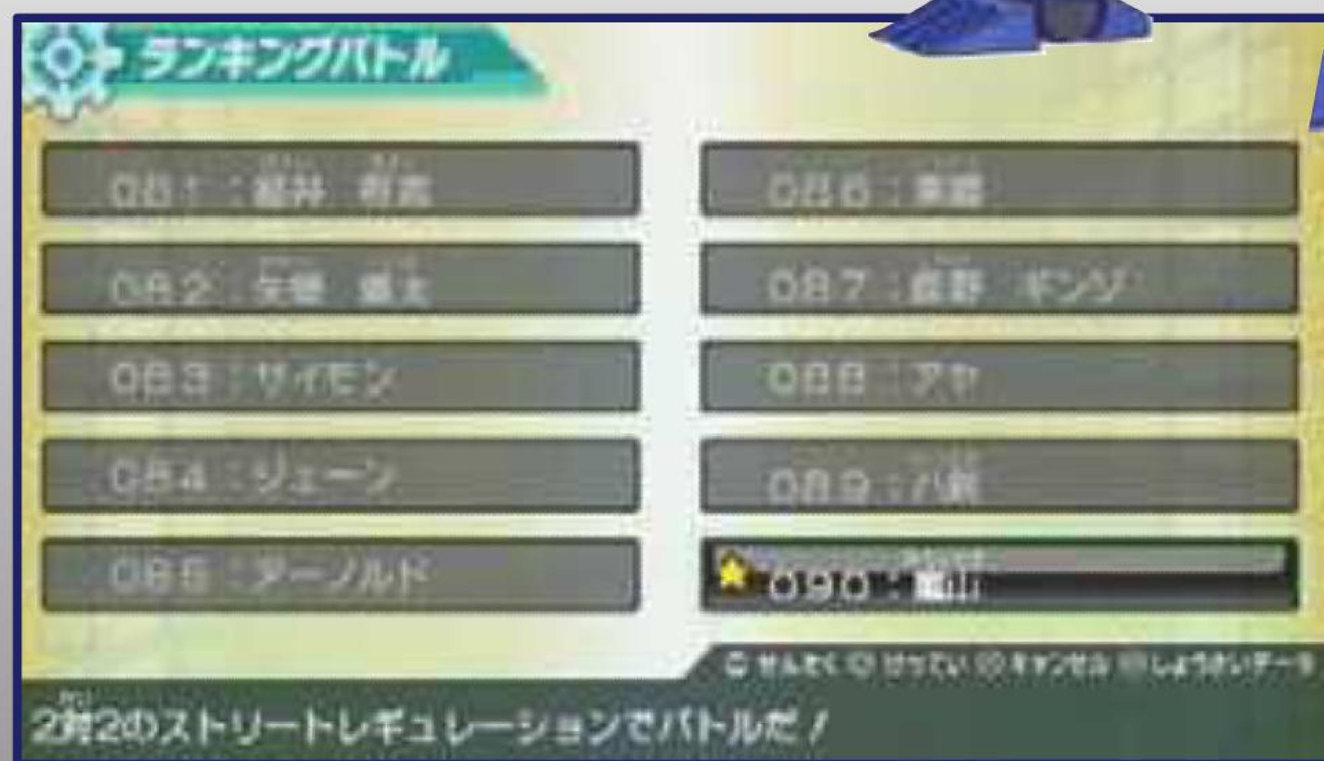
卡片战斗（カードバトル）

第5章开启，调查游戏中心左侧的机器就可以进行卡片战斗了。共有三个机器可玩，第二个机器在第11章开启，最后一个机器在通关后开启。既然是卡片战斗那就必须得有卡片才行，一开始NPC会送给主角两张卡片，这样就可以在第一个机器里玩到第一个系列了。进行游戏前可选择几人参战，人数越多相对地难度就越低，但花费的金钱就越多。将卡片放置到对应的战斗框里然后选择**バトルスタ－ト**就可以开战了。需要注意的是，战斗框会随机刷新限制条件，如果出现比较苛刻的条件时，可以放入能力比较低的卡片，这样才能保证战斗的胜利。完成所有战斗后，可以选择直接结束战斗，也可以选择提高难度再来一次（选择第二项），再次完成战斗后获得的奖励会有所变化，而且获得的卡片也会增加。

排位战（ランキングバトル）

第10章开启，一共分为10个级别，每个级别里有10名对手，战胜该级别里的全部对手后开启下一个级别。排位战的难度很高，对手虽然攻击力不算很强，但血量非常多，初期在没有好武器的情况下对付起来非常棘手，建议通关后先完成邀请战，拿到比较强力的武器后再来挑战。





关于武器



游戏中的武器分为剑、枪、拳刃（ナツクル）、锤（ハンマ－）、单手枪、双手枪、火箭筒（ランチャ－）、武器腕八大类。其中拳刃、锤、双手枪、武器腕都是双手武器，装备后就无法再装备盾了。其中武器腕本身也是双手的换装部件，装备之后会强行拆掉其他手臂，因此有套装奖励的机体最好不要使用武器腕。

每种武器都有对应的物理属性和附加属性，物理属性分为斩、贯和冲三种，如果机体的优点属性和武器的属性吻合就会有攻击提成，如果对手的弱点属性恰好是我们的优点属性的话，那攻击伤害就非常可观了。附加属性分为火、水、雷、光四种，自身的附加属性数值越高，对手的附加属性数值越低，也会对伤害有所加成，并且还能附加各种异常状态，例如火属性的过热、水属性的浸水、雷属性的麻痹等。做好物理和附加属性的对策可以让战斗的难度大幅降低，不过比较花时间就是了。

密码

输入对应的密码即可以在商店开启部分套装或武器的购买权，右边公布部分密码。

对应密码
ふめなかめたみな
ちりををさわめを
ぬならさほぬいさ
とぬらおさかいて
めちらいかはくせ

はしごわげよぎや
すよじさのわぬれ
なとけきじえうれ
せかいをすくえ
くぼなはいのせな
ふかをあちなべら

剧情流程攻略

※游戏有非常厚道的流程指向功能，不但在屏幕下方会显示接下来该做的事，小地图上还会有红色箭头指向该去哪里以及该和谁对话（红色圆点表示），因此本流程攻略以介绍剧情和BOSS战为主。

主要角色介绍



乡田半藏



热血青年，自称四天王的一群不良少年的老大，曾因某事件和伴一行人进行过LBX的战斗，后来成为同伴。

山野伴



游戏的主人公，非常喜爱LBX，在一个偶然的情况下获得了一个代号为AX-00的谜之LBX，之后的故事便围绕着这个LBX和伴展开了。

仙道大树



操纵的LBX可进行分身攻击，号称“箱中的魔术师”，实际上是个可同时操作三台LBX的强力角色，也是和伴在LBX的战斗中相识。

川村亚美



山野伴的同班同学，优秀的LBX操作者，有着丰富的LBX相关知识，头脑好，有着很强的分析能力，有进行谍报活动的潜质。

桧山莲



咖啡店“蓝猫”的店主，其另一个身分是传说中的LBX玩家——雷克斯，每年的比斯达斯地下赛就在他的咖啡店的地下举办，同时也身为山野博士的助手协助山野伴。

青岛和也



伴和亚美的好朋友，虽然带点不良气息，但实际上是个好人。对LBX有着很强的操作能力，曾利用远程攻击帮伴和亚美解围，是个值得信赖的伙伴。

宇崎拓也



主动和伴一行人接触的谜之男子，其真实身分是“迷你轨道公司”社长宇崎悠介的弟弟，同时也是“探路者”的创办人。

海道仁



海道义光的孙子，有着天才般的LBX操作技术，最初作为伴的对手登场，之后为了了解事件真相和伴合作。

八神英二



“变革者”的核心成员之一，在发现海道义光的不正当企图后脱离组织，最后协助伴一起破坏了海道义光的阴谋。

宇崎悠介



“迷你轨道公司”的社长，这家公司有着开发LBX的尖端科技，是“变革者”的眼中钉，宇崎悠介的父亲就是被海道义光所害，宇崎悠介在与伴接触时也在寻求自己的复仇之路。

海道义光



国会的议员，海道财阀的会长，操纵邪恶的组织“变革者”，企图将世界掌握在自己的手中。

石森里奈



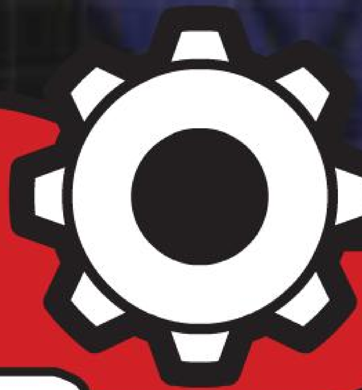
山野博士的助手，为了保住博士开发的核心技术，冒着生命危险带着内含核心技术的AX-00逃离了“变革者”，并将AX-00交给了伴。

山野淳一郎



山野伴的父亲，开发出LBX的天才工程师，5年前被“变革者”绑架，被迫进行世界能源的相关研究，在开发出永动机后将核心技术连同AX-00一起交给了伴。

关键词一览



LBX

由山野博士开发的小型机器人，如今已经成为了全世界小朋友最喜爱的玩具之一。曾因过于危险而被禁止，当可以吸收大部分冲击力的盒子出现后，LBX再度风靡全球，而LBX的战斗基本都在盒子中进行。

变革者（イノベーター）

由海道义光创立的组织，最初的目的是为了改变国家不好的现状，不过现在沦为为了达成目的不惜一切手段的恐怖组织，“变革者”的最终目的是掌握永动机技术，控制全世界的能源，从而掌控整个世界。

比斯达斯地下赛（アングラビシダス）

民间组织的LBX大赛，比赛的宗旨是破坏，并且这次的地下赛第一名还将获得参加阿尔特米斯大赛的资格。

探路者（シーカー）

为对抗“变革者”而存在的组织，创立者为宇崎拓也，他也是山野博士的助手，深知永动机技术的重要性，为了保护这一核心技术而不断努力。

迷你轨道公司（タイニーオービット）

世界顶尖的LBX制造公司，社长是宇崎悠介，宇崎拓也的哥哥，在神秘人“J”的拜托下，制造出“阿喀琉斯”、“猎人”等新型LBX，后来帮助宇崎拓也重建“探路者”，是伴一行人对抗“变革者”的最大助力。

阿尔特米斯（アルテミス）

LBX世界级大赛，汇集了全世界的LBX好手，是爱好LBX的玩家都想登上的最高舞台。本次大赛的奖品中包含了破解山野博士藏在AX-00体内的关于永动机技术的密码，也是伴和“变革者”两方势力争夺的目标。

第1章 小さなマシンとの出会い

2050年，LBX已经成为全世界最热门的话题，喜爱LBX的孩子不计其数，整个故事就要从山野伴和那个神秘的LBX接触开始说起。

又是一个阳光明媚的日子，伴、亚美、和也三人跟往常一样聚集在模型店进行LBX的战斗。虽然伴的操作技术非常棒，不过由于某些原因没有属于自己的LBX，因此对着模型店老板新到货的阿喀琉斯（アキレス）组件只有干流口水。

傍晚回家的途中，在河川敷休息的伴被一个神秘女子拉到了桥下，女子交给了伴一个箱子，并且告诉他要拯救还是毁灭世界将由他来决定。回到家后的伴打开箱子后发现里面躺着的是一架名为AX-00的LBX，还没等伴仔细研究，屋外的黑衣三人组就已经按捺不住，拿出自己的LBX准备对箱子里的东西进行回收工作。虽然伴拿到的AX-00并没有强力的装备，但凭借伴优秀的操作技术，击败了前来袭击的敌人，不过由于没有在纸箱中进行战斗，屋内被搞得一片狼藉。

很快，伴的母亲就回家了，看到屋内的情况，伴也知道没办法进行掩饰了，便将LBX的事告诉的母亲。伴的父亲是LBX的开发者，一位了不起的科学家，不过却在前往一次会议的途中遭遇飞机失事，从此离开了母子俩。伴考虑到是由于LBX变相杀死了自己的父亲，因此一直没敢和母亲提到玩LBX

简要流程



在模型店与カズ对话进行战斗，战斗时需要先选择“カスタマイズ”，给LBX更换部件后才能进行战斗。

↓

前往河川敷触发剧情后回家。

↓

调查桌上的箱子后与黑衣三人组的LBX战斗，一开始的两架机体很弱，轻松解决掉，最后出现的机体要用必杀技完成最后一击。

↓

出门后和リュウ对战，对手实力不强，只是血多防高，可用必杀技快速削减血量。

↓

前往商店街的模型店触发剧情后和アミ对战，需要选择“カスタマイズ”装备副手武器和战斗用道具。

↓

前往ミソラ第二中学3楼的1年级2班。

↓

前往1楼的3年级1班和这里的同学对话，离开教室后往左走遇到小木前辈。

↓

前往商店街的游戏中心和ミカ对话，与她对战后获得四天王的情报。

↓

前往ミソラ第二中学体育馆里侧，在危险区域（小地图上有DANGER的标示）走路时会以踩地雷的方式遇敌，需要进行3对3的战斗。深处与三人众对战，将对手体力削减到一定程度时触发剧情，リュウ脱离队伍，カズ加入队伍。

↓

继续前进，与屋子里的乡田决斗，刚开始攻击无效，一定时间后触发剧情，カズ的LBX被击破，之后2对1，用枪远程牵制战斗会比较轻松，再次剧情后用必杀技打倒破坏王结束战斗。

的事。没想到母亲不但没有责备伴，并且还同意了他玩LBX，看来母亲并不像自己想象的那样。

另一方面，研究室里八神对于AX-00没有发动陷阱感到奇怪，但之后看到登录者的名称后马上就知道怎么回事了，AX-00惟一可以登录的人就是山野博士的儿子——山野伴，而博士也表示想要获得AX-00内部的机密资料只能通过LBX对战击败AX-00才能成功获得，如果强行夺取，系统会强行删除所有的资料。

第二天，拥有了自己的LBX的伴急忙跑到模型店来购买阿喀琉斯组件，不过却被告知刚刚卖了出去，但是很快沙希就发现了购买组件的人使用的会员卡是假的，伴则自告奋勇表示要帮店主追回组件。拿走组件的是学校的不良少年，号称乡田四天王，而首领乡田半藏的LBX号称地狱的破坏神，被其腰斩的LBX不计其数，就连和也都畏惧对方而不敢前往。好在有亚美和大口寺隆的帮忙，三人找到了这群不良少年的藏身之所，但在与四天王之三人众的对战中，伴陷入了危机，最后多亏和也及时赶到才避免了悲剧发生，之后三人合力打败了三人众。

打败了三人众后见到了乡田，虽然组件并不适合他的LBX，但他表示想拿回组件就要进行决斗，并且将组件扔给了伴，要他给自己的LBX装上组件后再进行战斗。乡田的实力非常强，破坏王的必杀技也屡次让众人陷入苦战，最后在牺牲掉和也的LBX后，伴总算是找到了破坏王的弱点，和亚美的LBX女忍合力打败了乡田。



第2章 动き出す阴谋

虽然伴在亚美与和也的帮助下打败了乡田，但和也却因此失去了自己的LBX而闷闷不乐。就在他郁闷之时，街边一个贩卖LBX的小摊吸引了他的注意力，而其中一架名为“埃及”的LBX更是之前没有见过的机体。正当和也准备仔细研究时，埃及的双眼顿时发出了红光……

正在伴和亚美在模型店研究LBX时，隆急忙来到模型店，说自己的LBX又被人给折了，而这个狠心的家伙竟然是和也。两人来到河川敷发现了等在那里的和也，还没等两人问清楚状况，和也立即要求伴进行战斗。



埃及的实力非同寻常，阿喀琉斯被压制得毫无还手之力。眼看就要被埃及肢解时，阿喀琉斯全身发出了金黄色的光，而伴手上的控制器也发生了变化，系统提示机体进入了V模式。进入V模式的阿喀琉斯实力暴增，瞬间形式便逆转了，不过伴无法操纵进入V模式后的机体，眼睁睁地看着埃及被阿喀琉斯破坏掉，随着埃及被破坏，被催眠的和也也恢复了神智，原来这一切都是黑衣三人组的阴谋，目的自然是为了破坏AX-00拿到里面的资料。

在咖啡店，宇崎拓也接到了有人要暗杀新总理大臣的消息，并且还是使用LBX来进行暗杀，无奈之下只好找到了伴一行人请求帮助，而桧山手中的新型LBX“猎人”也正好对和也的胃口，经过一番考虑后，伴一行三人同意了协助拓也阻止暗杀。虽然中途遭遇各种困难，但最后在三人的协力之下总算是解除了这次的暗杀危机。



简要流程

控制カズ前往商店街的游戏中心与リュウ战斗。
↓
前往ミソラタウン车站的ゲ–ムズマ–ヤ与秋谷对话。
↓
返回途中触发剧情。
↓
在模型店对话完毕后选择“カスタマイズ”更换核心部件，将指定部件装上后和店长对话。
↓
前往河川敷与カズ决斗，将其HP削减到一定程度时触发剧情。
↓
前往ミソラ第二中学1年级2班，然后前往商店街的模型店。
↓
查看“クエストBBS”，接受分支任务001，然后与模型店右边的シンゴ对话，将“プロードソード”交给他完成任务（直接在商店买一把即可）。
↓
返回模型店和店长对话。
↓
前往ミソラタウン车站坐车来到另一个区域，然后前往パレードストリート。
↓
通过左侧的小路来到大楼前，途中会遭遇警备机器，被警备机器碰到会强行进行LBX战斗。使用大楼前的光球可以立即脱离并进入大地图画面，补给品不够时可利用这个返回商店进行补充。
↓
前往三楼指定地点，大楼里是危险区域，做好战斗准备。
↓
在房间里与黑衣三人组战斗，难度依旧很低。
↓
カズ脱离队伍，前往对面大楼的房间里与LBX战斗。这只LBX是远程型的，用近距离攻击狂攻即可。将其HP削减一半后触发剧情，之后对方变成近战型，这时用远程牵制即可轻松获胜。

第3章 父さんを救いだせ!

成功解决了暗杀事件后，拓也将一个惊人的事实告诉了伴，原来他的父亲并没有死，当年的飞机失事只是对外宣称，实际上山野博士和其他科学家一起被恐怖组织“变革者”软禁起来进行关于能源方面的研究工作，这之前的暗杀计划也是“变革者”所为。“变革者”的真正目的是开发出可改变世界能源获取方式的永动机，而山野博士也曾以此作为自己的理想答应协助“变革者”，不过完成开发后他发现了永动机有可能成为毁灭世界的工具，因此将这项技术的核心资料藏在了AX-00体内，并通过助手送到了伴的手里，最近伴一行人遇到的种种不寻常的事就是因为“变革者”里的人想要夺回相关资料而发生的。当伴问起自己的父亲身在何处时，两人表示他们也不知情，但是拓也短暂的犹豫却被亚美看在了眼里，回家前将女忍留在了咖啡馆，并且听到了“天使之星（エンジェルスター）”和“神谷”这两个关键词。

另一方面，由于暗杀事件暴露，原本对“变革者”和海道忠心的八神开始对海道产生了疑问，不过由于没有决定性证据证明这是海道所指使，目前也只好作罢。

进行一番调查后发现这两个关键词指向的是国内最大的重工业工厂“神谷重工”，看样子博士就被藏在那里，于是伴一行人打算潜入工厂救出博士。虽然三人成功潜入了工厂，但是这一切都被神谷重工的会长和八神看在眼里，不过他们并没有立即捕捉三人，想利用这个机会干掉AX-00拿到资料。但事与愿违，伴和同伴们的实力太强，一般的LBX无法阻止他们的前进。于是神谷会长施计将三人诱惑到死角，并用激将法引诱雾岛对伴一行人发动攻击。面对重型机械，小小的LBX的攻击根本无法奏效，就在大家束手无策之时，一台谜之LBX出现在了大家面前，这只代号为“潘多拉”的LBX引导伴打倒了重型机械，之后八神通过广播告诉伴，山野博士已经不在这里了，想要知道山野博士的藏身之所，就去参加比斯达斯地下赛并获得优胜。很快桧山便赶到了工厂带领伴一行人离开了工厂。



简要流程

前往体育馆里侧触发剧情。
↓
前往校庭与リュウ对话。
↓
前往エンジエルスター，从右边的小门潜入工厂，途中有警备机器。
↓
调查门旁边的通风口，完成战斗后利用LBX开门。
↓
工厂内部是危险区域，开门都需要利用LBX完成通风口的战斗。
↓
在最深处发生BOSS战。

BOSS战 イジテウス

这场战斗分为四个阶段，第一个阶段为正面战，这个大家伙的爪子每隔一段时间就会攻击地面，引诱它攻击地面的装置后就会陷入麻痹状态，此时便可以对其造成伤害。装置被破坏后经过一段时间就会恢复。第二阶段要在大家伙的腕部战斗，玩家只有阿喀琉斯一台机体，要不断击坠敌方的LBX才能前进，虽然敌人数量较多，但是实力较弱，为保险起见可在战前装好回复道具。第三阶段要对付大家伙的头部，它的眼睛会不断发射激光，小激光射速较快，在左右两侧可以进行躲避，每次发射后有一段停顿时间，可趁此机会用远程武器攻击，每隔一段时间后它还会使用大型激光攻击，看到提示后要及时躲开。第四个阶段只需要破坏起重机的连接处即可，下方的大家伙每隔一段时间会捶地，此时只要跳起来就能躲过震动攻击了。



第4章 暗の战场！アングラビシダス

第二天一大早，伴的学校就来了一个乘坐战斗机上课的转校生，对方名叫海道仁，是个看起来很有型的人，不过貌似不愿意搭理人。但是伴可没闲心研究转校生，放学后立刻就来到了蓝猫咖啡厅向桧山询问关于比斯达斯地下赛的消息。原来这是无视战斗规则的比赛，以破坏为核心的地下赛每年都吸引了不少狂热的人，而今年的地下赛还有一个特别的地方，获得优胜的人将获得世界级LBX大赛阿尔特米斯的参赛资格，因此今年的地下赛肯定比往年竞争更加激烈，而“变革者”方面肯定也是想通过地下赛破坏掉伴的LBX，但为了救出父亲，伴自然不会退缩，和也与亚美也决定和伴站在同一战线。

看到三人决定参赛后，桧山立刻给三人报了名，并且带他们提前熟悉赛场。原来地下赛的比赛场地就在咖啡店的地下，怪不得桧山和拓也对这比赛如此熟悉。在会场里，三人看到了正在进行比赛的转校生海道仁，在1对3的情况下一次性干掉3台机体的技术让众人惊讶不已，为了提高自己的水平，接下来的几天里伴都在和模型店店长进行训练，为了提升伴的机体的性能，店长还将新到货的高能马达送给了伴。

比赛前一天，众人准备到咖啡店去进行特训，不过来到这里后却发现了乡田三人众。但这次对方并不是来找茬的，而是他们的老大乡田要找伴。来到游戏中心后，找到了脸色十分难看的乡田，原来他的破坏王被一个名叫仙道的人给打败了。为了帮乡田报仇，伴决定和仙道打一场，不过对方的LBX“小丑”实力很强，最后甚至还使出了分身攻击。就在阿喀琉斯快被击败时，海道仁的LBX“大皇帝”及时挡住了小丑的攻击，海道告诉仙道，伴也会参加地下赛，希望他能将这场比赛的延续留到明天。虽然很想感谢海道的帮助，不过看对方的态度似乎并不打算接受感谢。

第二天，地下赛正式开幕，而开幕仪式的主持人，那个传说中的玩家雷克斯竟然就是蓝猫咖啡店的店主桧山莲。由于之前从乡田那里拿到了所有参赛选手的资料，针对对手的特性对LBX进行调整后，伴的实力又有了长足的进步。在半决赛时，伴遇上了昨天对战过的仙道，对方的攻势依旧犀利，就在快要输掉比赛时，阿喀琉斯再次启动了V模式，虽然各项能力都增幅不少，但由于不能控制，很快仙道便找到了阿喀琉斯的弱点。危机时刻，伴收到了秘密信息，是一段破解代码，署名是之前在神谷重工帮助过自己的潘多拉。执行代码后，进入V模式的阿喀琉斯终于可以操控了，并且利用能力增强后的阿喀琉斯一次性击破了所有分身出来的小丑。

最后的决战由伴和海道争夺，由于之前战斗过的人都否认自己是“变革者”，因此决赛的对手自然就是“变革者”派出的杀手，而海道也很爽快地承认了，并且承诺只要伴赢得了比赛，就将山野博士的所在地告诉他。海道的实力自然非常强悍，不过由于他的输入速度太快导致CPU无法跟上他的速度，最终系统出错停止了行动，因此地下赛的冠军便由山野伴获得。虽然很不甘心，但海道仁还是将山野博士的藏身地点以暗号的形式告诉了伴。

伴将获知的暗号告诉了拓也，在查询后发现海道仁所说的地方正是“变革者”的创始人，海道义光的府邸。正当大家在纠结如何突入海道义光的府邸时，之前将箱子交给伴的神秘女性突然出现，并带来了海道府邸的设计图。



简要流程



前往商店街的咖啡店和桧山对话。

↓

进入アングラビシダス会场。

↓

和店长进行特训，第一战要求将伴的LBX换成AX-00的组件，
第二战要求换成ムシャ组件，第三战无要求。

↓

回家睡一觉后前往模型店和老板对话，进行与アミ和カズ的1对2战斗，
建议优先解决手持狙击的“猎人”，之后从老板那里拿到核心部件“シグマDX9”。

↓

离开学校时遭遇黑衣三人组，进行LBX战斗。虽然是1对3，但难度并不高。

↓

前往商店街的咖啡店。

↓

前往游戏中心，剧情后和仙道对话进行战斗。将其机体HP削减1/3后触发剧情，
小丑变成了3个；再将其HP削减1/3后触发剧情结束战斗。

↓

回家休息后前往比赛会场。

↓

第一场比赛对战ガトー，一开始对手使用远程攻击，不过导弹的移动速度较慢，
防御后造成的伤害也不高，可以直接用远程武器硬拼。将其削减一半后触发剧情，
之后对手开始使用近程武器猛攻，继续远程牵制即可。

↓

第二场比赛对战仙道，将其HP削减一半后触发剧情，小丑变为3个；
再将其HP削减至1/4时再度触发剧情，之后进入V模式，冲刺和攻击不耗气槽，
很快就能解决3只小丑。

↓

第三场比赛对战海道，对手武器是锤，攻击时有霸体，而且攻击力很高，
因此推荐用远程武器来对付。将其HP削减大半后触发剧情结束战斗。

第5章 黑い要塞！海道邸攻略作战！！

神秘女性名叫石森里奈，跟拓也和桧山一样都是山野博士的助手，一年前博士发现“变革者”的企图时就准备跟桧山和里奈一起逃跑，不过最后只有桧山跑了出来，而这次里奈也冒着生命危险将装有核心技术的AX-00交到了伴的手里。

之后众人来到“探路者”的指挥部，之前一起战斗的伙伴们都成为了“探路者”的成员，有了里奈的资料后，很快就找到了突破口，在里奈的建议下，拓也决定明天就实施对山野博士的援救计划。

第二天晚上，众人顺利潜入了海道的府邸，不过一路上顺利得有些过头了，当



伴、亚美与和也进入到最后的房间后才发现原来中了海道的圈套，不但没有救到自己的父亲，AX-00也被海道义光给夺走了，“探路者”本部也遭到了对方的封锁，而帮凶则是之前将AX-00交给自己的石森里奈。虽然AX-00落到了海道的手里，不过山野博士及时出现并告诉海道资料已经被加了密，而破解密码的程序则被山野博士放在了今年阿尔特米斯冠军奖品的超级CPU中，之后博士引爆了埋在海道府邸的炸弹，慌乱之下海道义光急忙离开，而海道仁则将阿喀琉斯还给了伴，看来下一步要争夺的自然就是阿尔特米斯的冠军位置了。

简要流程



前往地下入口。
↓
在指挥部和乡田对话。
↓
前往シーカー本部和拓也对话。
↓
调查喷水池前面的地板。
↓
跟着小地图上红色的箭头走，解除机关到达海道的府邸内部。中途遭遇的警备机器需要对付数量较多的敌人，备好回复道具。
↓
调查上方的大门，发现打不开后进入左侧的监视室，然后进行杂兵战。
↓
在海道仁的房间与仁对话进行LBX战，和之前地下赛的战斗一样对付即可。
↓
进入最后的房间与海道义光进行LBX战，将月光丸的HP削减1/3后触发剧情。

第6章 运命の战い！アルテミス大决战！

虽然遭到了“变革者”的暗算，组织变得支离破碎，但每个人都有自己该做的事。拓也四处奔波寻找重建“探路者”的方法，而伴一行人自然就是进行阿尔特米斯的战前准备。为了不让“变革者”得到破解核心技术的密码，伴必须在阿尔特米斯获得优胜，不过这毕竟是世界级的LBX大赛，比赛选手中自然不乏好手，因此特训是避免不了了。

在雷克斯的指导下，伴的LBX操作技术再次提升，并且还学会了威力强大的超必杀技，这也让比赛多了一分胜算。很快就到了阿尔特米斯大赛的日子，在赛场众人再度发现了海道仁的身影，看来“变革者”方面依旧使用的是这张王牌。阿尔特米斯的参赛选手实力自然比地下赛高出了不少，不过即便是这样，伴还是轻松获得了小组冠军晋级决赛。这次的决赛为5人战，由五个小组的冠军一起战斗，最后存活下来的便是冠军得主。正当5人打得难解难分之时，灰原选手出现了异状，不但LBX暴走失控，选手自身也因受到了精神污染，生命危在旦夕。就在阿喀琉斯快被暴走机体的必杀命中时，蒙面人J用自己的LBX帮伴挡下了这招。之后，在仁的见意下，两人协力将暴走机体打倒，最终保住了灰原选手的性命。最终的舞台终于只剩下伴和仁的机体了，宿命的对决随即展开，最终伴以微弱的优势战胜了仁。正当所有人欢呼之际，失去行动力的大皇帝自己

动了起来，将阿喀琉斯压在身下然后便自爆了，之后会场突然大规模停电，原来“变革者”方面早就做好了抢夺奖品的计划，在停电的瞬间，高能CPU就已然落到了“变革者”的手里，阿喀琉斯体内装着核心技术的铂金盒子想必也被夺走 。

就在大家愁眉苦脸时，雷克斯却给大家带来了惊喜，原来他早已预料到“变革者”会作梗，提前将铂金盒子给取了出来，这样一来“变革者”的阴谋依旧没有达成。而



“变革者”内部，八神对海道义光强夺奖品的做法产生了质疑。

简要流程

前往咖啡店。

↓

前往シーカー本部。

↓

前往ミソラ第二中学体育馆里侧，四天王的房间。

↓

前往咖啡店地下进行特训。

↓

装上枪系武器，然后空出一个放必杀的格子后和桧山对话进行训练。桧山的LBX没有远程武器，因此可以用远程武器轻松牵制，当其发动超必杀时切换成枪猛攻打断，来不及打断就及时防御。将其HP削减大半后触发剧情。

↓

前往アルテミス。

↓

与会场内的柜台小姐对话。

↓

和会场内的参赛选手对话（小地图上用红点表示）。

↓

与会场内的柜台小姐对话。

↓

与入口处的小姐对话。

↓

第一战为2对2，对方的机体重视装甲，远程攻击比较弱，建议带上カズ出战。

↓

第二战为1对1，对手的血量接近5000，因此要做好持久战的准备，回复道具必备。

↓

第三战为3对3，对手都是移动速度较慢的机体，对付起来难度不高，不过超必杀技“地狱乱舞”的攻击力很高，一定要及时打断。

↓

到会场右边与森上对话，之后进行第四场比赛。

↓

第四战为3对3，对手是去年亚洲地区的冠军。对方的机体血都非常厚，尽量配合NPC集中攻击吧，为了保证战斗力，随时注意同伴的血量，回复药就不要吝啬了。胜利后从森上那里拿到武器“水月棍”。

↓

与入口处的小姐对话进行决赛。

BOSS战 阿尔特米斯决赛

这场比赛分为三个阶段，一开始是5人混战，此时只要躲到旁边观战即可，当任意一台机体的HP被削减大半后触发剧情。第二阶段要和仁合力打倒暴走的LBX，灰原的机体移动速度很快，不过海道的大皇帝实力很强，可以让它去近身攻击，我们只需要在远程打打枪就可以了，等蓄满4个必杀槽对方的HP也消耗得差不多了，一个超必杀就能结束战斗。第三阶段是和海道仁的决战，依旧以远程牵制为主，对方使用超必杀时尽量打断，注意自己的血量及时使用回复道具即可。

第7章 目覚めよ！新たなるマシン

阿尔特米斯大赛之后，不少人都对海道义光的做法产生了质疑，海道仁则对自己的爷爷派出灰原参战并差点闹出人命感到不满。另一方面，支持海道义光做法的一派正在讨论怎么处理开始着手调查海道义光的八神，并且在讨论袭击迷你轨道公司和某个计划时被闯进来的八神听到，为了彻底铲除八神，大量LBX部队袭来。在海道仁的协助下，八神成功逃脱追捕，彻底与“变革者”断绝了关系，并且带走因背叛了山野博士而自责的石森里奈。

为了找到解开密码的方法，拓也带着伴来到了迷你轨道公司，打算利用这里的超级电脑来解码。作为LBX最大的制造公司，来到迷你轨道公司的众人非常兴奋，在得知拓也原来是迷你轨道公司社长宇崎悠介的弟弟后更是震惊不已。利用超级电脑进行解析后发现了新型LBX的设计图，社长以最快的速度制造出了山野博士设计的最新型LBX，这只代号为“奥丁”的LBX便是悠介社长送给伴的见面礼。

就在伴刚刚拿到奥丁后，便传来了不得了的消息，“变革者”操控了火车，并以时速500公里的速度向迷你轨道公司方向移动，对方的目的自然是想通过撞击毁掉迷你轨道公司。为了阻止悲剧发生，伴利用迷你轨道公司独有的远程操控技术冲进了火车内部，最后和海道仁合力解除了危机。

在这之后，奥丁体内传出了山野博士的留言，他告诉大家想要破解密码，就必须破

简要流程

与八神协力击败贞松的部队。

↓

往右走离开研究所，途中遭到大部队袭击。

↓

打倒袭击车的LBX。

↓

前往タイニ–オ–ビット地下。

↓

前往レベル4研究室与社长对话，之后打倒潜伏在社内的LBX。
战斗后要选择潘多拉的颜色，选择后就无法更改了。

↓

前往シミュレーションルーム。

↓

打倒控制室的LBX。

解内部网络里一个名叫“黄金之门”的防火墙。黄金之门属于世界最高级别的防火墙，就算是黑客也很难突破。不过宇崎社长却表示有个名叫“宅十字（オタクロス）”的超级黑客也许有办法破解，他建议伴去秋叶原寻找传说中的黑客。之后，仁加入了“探路者”，“探路者”的新基地也在宇崎悠介的协助下重建了，地点就在迷你轨道公司的地下，一切都按部就班地进行着，胜利的天秤正慢慢朝着正义一方偏移。

第8章 传说の超ハッカー！オタクロスの谜！

众人来到秋叶原寻找超级黑客的帮助，刚到秋叶原就从大屏幕上收到了宅十字发出的信息，原来对方早就知道伴会来找他，不过想得到他的帮助就必须完成他设下的试炼，他要求伴找到自己的五个弟子，凑齐传说中的套装。经过一番波折后，总算是见到了传说中的黑客，不过想要突破黄金之门还得靠伴自己的努力，他将LBX的资料数据化，而伴必须操控LBX突破层层障碍打开黄金的大门。

简要流程



一直往左走触发剧情。

↓

在广场的模型店和戴面具的人对话。

↓

前往里通り购买“デクー”套装。

↓

返回模型店，换成“デクー”套装后和戴面具的人对话后进行战斗。

↓

前往里通り和戴面具的人对话。

↓

和车站前的狩井对话。

↓

前往商店街的便利店前调查自动贩卖机。

↓

前往ミソラタン车站的ゲームズマーヤ和店主对话。

↓

返回商店街和贩卖机旁边的人对话。

↓

返回里通り和戴面具的人对话。

↓

前往广场，与塔门口的守卫对话进入塔内，然后和戴面具的人对话进行战斗。

↓

控制破坏王与仙道进行战斗。

↓

乘坐电梯来到塔上层与**オタクロス**进行战斗。一开始要和三台机体战斗，注意手持斧头那台机体的攻击力很高，要小心应付。完成战斗后三台机体合体，合体后的机体攻击范围很广，而且受到通常攻击也没有硬直，推荐用远程武器来消耗，这样不管是冲刺攻击还是范围攻击都无法命中我们。

↓

在虚拟空间里，每突破一个球都会进行一次战斗，最后的战斗中猎人的机体进化成芬里尔（フェンリル），依旧用远程武器牵制即可。

第9章 激斗！アキハバラキングダム

经过一番努力，总算是突破了这个最高等级的防火墙，不过由于战斗太过激烈，数据被分散到网络各处，想要收集这些数据仅靠宅十字一人是无法完成的，不过如果召集秋叶原所有的黑客，那就不是难事了。但是黑客可不会随意听从别人的请求，想要成功召集黑客，就必须在名为“秋叶原王国”的LBX大赛中夺冠才行。

秋叶原王国由迷你轨道公司组织，不过想要参赛必须满足一个条件，那就是自身的LBX排位在100以内，只要打倒比自己排名高的人就能取代那个人的排位。伴目前的排名是第150位，不过作为LBX世界大赛上夺冠的选手，将排位提升到100以内也只是时间问题。在秋叶原王国的比赛中，遇到了不少熟悉的人，而最终要面对的秋叶原之王竟然是一个5岁的小孩，不过对方的LBX操作技术非常了得，当然最终伴还是获得了比赛的胜利，而黑客们也自然伸出援手。

简要流程



这一章要到各个地方去和有排名的角色进行战斗，排名每提升10位后开启新的对战角色，因此下面只列出整位数的角色名称和地点。

↓

第140位：前往グレースヒルズ与山中对战。

↓

第130位：前往河川敷与ニジナリ对战。

↓

第120位：前往商店街咖啡店前与铃木对战。

↓

第110位：前往アキハバラ与知田对战。

↓

第100位：前往アキハバラ里通り与ハヤセ对战。

↓

排名到100位后回家睡觉，第二天前往アキハバラ。

↓

获得秋叶原王国的冠军。

第10章 壮绝！エターナルサイクラー防卫线

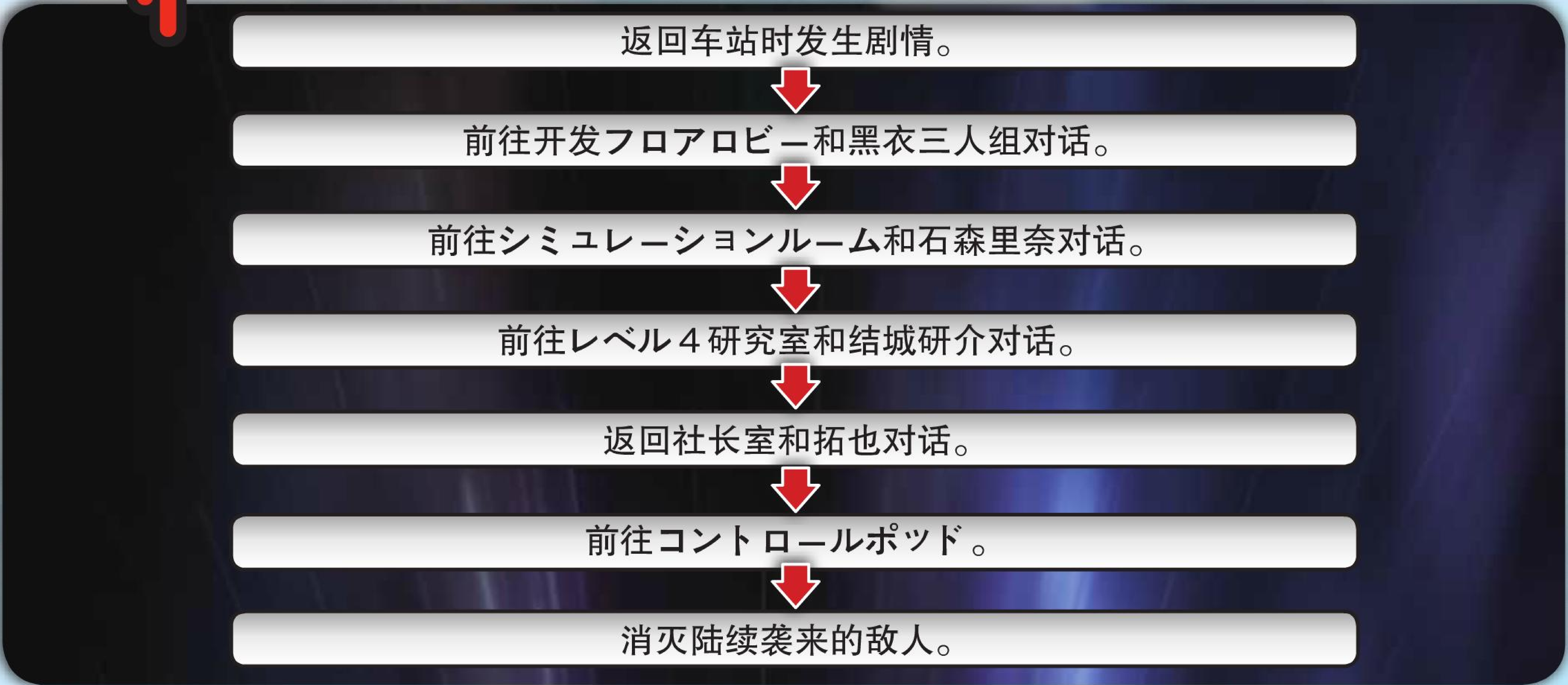
在黑客们的努力下，总算是完成了破解密码，在返回迷你轨道公司的途中众人再次遭到了“变革者”特工的阻拦，不过脱离了组织的八神及时出现赶走了特工，并且请求加入“探路者”阻止海道义光的野心。

由于有了核心技术，永动机的开发开始进行，而宇崎悠介也找到了相关资料准备告发海道义光，阻止“变革者”的阴谋，不过对方却提前走出了一步好棋，大量LBX部队已经集结在了迷你轨道公司的地下，“变革

者”准备一举消灭掉迷你轨道公司，强夺核心技术。

关键时刻，秋叶原的黑客部队、伴以及海道仁极力奋战，最终解决了危机。之后社长准备好了核心技术和相关资料准备前往评议会告发海道义光，并阻止将会毁灭地球的地壳能源方案的执行。但在门口却遭到了抗冲击力纸盒发明者雾岛平治的背叛，不过就在“变革者”的卡车撞向雾岛的瞬间，宇崎悠介以牺牲的代价救了雾岛一命，不过相关资料和技术却被“变革者”夺走了。





BOSS战 要塞战车バルドーマ

第一阶段面对的是一群杂兵，不断解决即可，注意躲避地上出现的危险区域。第二阶段要破坏所有的小型炮台，炮台的普通射击攻击力不高，注意防御其蓄力攻击就行了，逐个击破即可。最后一个阶段要保护仁的机体，杂兵的血量不多，以最快速度解决掉即可。

第11章 恐怖の计画フェアリーテイル

宇崎的死给伴造成了不小的打击，连续好多天都不肯离开自己的房间。“变革者”方面由于得到了永动机的核心技术，便开始执行起了后续的名为“妖精的尾巴（フェアリーテイル）”的计划。

虽然宇崎悠介死了，不过宇崎拓也却因此振作了起来，为了全身心投入到“探路者”的工作中，他甚至解雇了迷你轨道公司的全部员工。经过调查，永动机目前被放置在了神谷重工本社工厂里，不出意外的话，“变革者”肯定正在利用永动机技术开发见不得人的东西。得知这一情报后，亚美等人决定先行潜入工厂，不过却被神谷社长的儿子轻松击败。

海道仁也在着手进行调查，最终发现海道义光只是个披着人皮的机器人，原来自己敬爱的爷爷早已经不知什么时候被机器人给代替了。明白了这点之后，仁再也没有犹豫的理由了，一番鼓励后，伴总算是恢复了精神。之后接到电话得知亚美一行人被困在了神谷重工本社，众人自然展开了救援行动。救出了亚美一行人后得知了海道也是被人操纵，而这个幕后黑手目前还没有相关情报，并且还得到了神谷重工正在制造重力泵的消

息。在工厂最深处，众人再度遭遇了神谷社长的儿子，对手的实力果然强，不过打到一半就被他父亲给叫走了，看来想要打倒“变革者”，首先要打倒这个人才行。

拿到永动机后众人立即返回了“探路者”本部，并将得知的情报告诉了拓也，而黑衣特工也获取到了神谷重工已经制造出巨型导弹，并在上面搭载装有小型爆弹的LBX，目的则是为了破坏世界最大的能源工厂，这样就能通过永动机技术掌控全球的能源从而成为世界的霸主，而这个名为“撒旦”的巨型导弹已经开始填装燃料了。



简要流程

前往商店街的模型店和店长对话。

↓

前往シーカー本部。

↓

前往神谷重工本社工厂。

↓

往左走坐电梯到下层进入房间触发剧情。

↓

前往神谷重工本社工厂，往右走进入房间解除警报，然后坐电梯来到中层。

↓

调查电梯旁边的装置，然后调查另一端的装置，再返回调查电梯旁的装置，在中央与海道义光进行战斗。

↓

前往最深部与神谷コウスケ战斗。神谷的LBX路西法（ルシファー）攻击力很高，自然不能近战硬拼，可在远处慢慢耗血，发动X模式后冲上去硬拼，打掉其一半HP后触发剧情。

第12章 最后の决战！君の手で世界を救え！

现在要做的自然就是阻止“撒旦”的发射，在填充燃料期间，“撒旦”的周围肯定有着严密的防守，此时进攻无疑等于自投罗网。不过大型导弹在发射前半个小时就会通知相关人员撤离，因此导弹发射的前半个小时就是最好的进攻时机。

第二天，“探路者”成员成功突入“撒旦”的发射控制室，不过敌人显然早就猜到了这点，并将计就计设下圈套将众人困在了控制室内，所有人亲眼目睹了导弹发射的全过程。此时，敌人也没有隐藏身分的必要了，原来这个幕后黑手竟然是从头到尾一直和大家一起行动的桧山莲，作为双重间谍潜入“探路者”和“变革者”内部观察局势的走向。机器人海道义光自然也由桧山操纵，利用海道的议员身分以及在“变革者”的威望，以制造能源危机为幌子骗取神谷的信任制造出“撒旦”，不过桧山的真正目的才不是什么能源危机，他是想用“撒旦”来攻击正在召开世界国家首脑会议的全世界的首脑们。

18年前，次世代能量研究所在建设中发生了事故，许多人在这次事故中死亡，而政府把事故的所有责任推到了制造研究所的负

责人身上，而这个负责人就是桧山的父亲。因为这个原因，桧山从小就被人指责为“杀人犯”，这对他幼小的心灵打击非常严重。许多年后，通过调查后桧山找到了事件的罪魁祸首——海道义光，为了得到政治权利，他不断催促研究所赶工，最终导致了悲剧的发生，而众多的生命以及桧山的家庭就这样被毁灭了，之后他便走上了对海道义光进行复仇的道路。虽然完成了对海道的复仇，不过对于桧山来说，这个世界依旧是由当权者统治的管理社会，为了避免其他国家也出现海道这种歪曲世界的存在，他决定消灭全世界的首脑，重塑整个世界。

虽然桧山有着悲惨的过去，其目的也不是不可理解，但毕竟杀人是一件恶行，必须阻止桧山的行为。在八神的帮助下，众人利用大型指挥战机追上了“撒旦”，而操控着LBX的小战士们也开始了他们的最终战……



简要流程



剧情后获得强力盾牌，和拓也对话。

↓

做好最后的准备工作后前往シーカー本部和拓也对话。

↓

一路往前走进入研究所内部，途中有警备机器阻拦。

↓

从B5层坐电梯来到B60层。

↓

在研究所与AX-03对战。

↓

往右走乘坐エクリプス。

↓

和八神对话开始降下落战。

↓

解决沿途的大量杂兵和炮台突入导弹内部。

↓

在フィンス制御室和神谷コウスケ决斗。刚开始和之前的战斗一样对付即可，HP削减到一半以下时触发剧情，路西法进入セラフィックモード（相当于V模式，冲刺不耗气），HP回复到最大值。虽说移动速度变快了，不过威胁并不大，三台机体一起围攻没什么难度，不过它的超必杀技威力很大，一定要及时打断。

↓

前往フィンス制御室回收LBX。

↓

要打开通往コントロールルーム的门，必须同时解除5个装置，跟着小地图的红色箭头行动即可，中途同伴会暂时离队，最后一个装置要坐电梯到B3F。

↓

前往コントロールルーム与海道义光决斗。月光丸的实力还不如路西法，及时打断超必杀技就没有什么危险了。

↓

在十字路需要先解决左右两侧共四个安全装置，解除装置时会有LBX战，不过难度不高。

↓

做好准备后进入最后的房间，之后是伴和桧山的单挑三连战。

BOSS战 イフリート

一共要完成三场战斗。第一场战斗时，桧山操控的伊夫利特大多使用远程武器进攻，速度不快，攻击力也不高，HP也不多，很快就可以解决掉。第二战和第三战是连战，中途不能换装或补给，因此在第二战的准备阶段就要做好充分的准备。第二场战斗时，伊夫利特的攻击意识明显加强，硬拼肯定是我方吃亏，最好的方法是拖距离远程牵制。第三战要面对的是伊夫利特的最终形态，对方不但能无限冲刺，更有霸体状态，最好不要用近战攻击。伊夫利特每行动一段时间后会瞬移到场地中央发动闪电攻击，闪电即将落下时地面会有电流提示，此时需要进行一次冲刺才能躲开。由于本战需要打持久战，因此一定要尽快回收场地中回复BP的道具，面对对方的超必杀技时尽量防御吧，靠一个人的力量很难打断，好在攻击力不算高，可以靠回复道具撑到最后。利用远程武器慢慢耗血，躲好对手的每一次进攻，只要不断坚持下去，最终的胜利就属于我们了。

全分支任务攻略

001 落し物を探して

报酬：7500G

任务内容：委托人シンゴ在商店街模型店旁。为弟弟买的生日礼物“ブロードソード”不见了。在左侧上层的垃圾桶内可以找到，带回来即可。在商店里买一个带过来也同样效果。

002 お祭りでバトル

报酬：3000G

任务内容：委托人ケイ在ミソラ二中2楼走廊。替委托人购买三个战斗道具“グレネードS”即可。

003 ウワサ大好き

报酬：バトルランス

任务内容：委托人ユキ在ミソラ二中3楼走廊。按照要求去驿前拿取“ポケットティッシュ”并带回来即可。

004 ライバル认定

报酬：ピカピカメダル

任务内容：住宅街的エイジ在招募对战对象，由于主角接受了这个委托，那么就来对战一下看看实力吧。在接下来的对战中获胜就能完成委托，同时也承认主角是对手了。

005 亲の心子知らず?

报酬：2200G

任务内容：和商店街模型店对面的小林说话。作为母亲她不太喜欢孩子玩LBX，和她对战一盘后她也感受到了魅力。消除了对LBX的误解后，缓解了两人的矛盾。

006 仆とバトルを……

报酬：スパイクランス

任务内容：对战任务，委托人キョウ在ミソラ二中3楼1–1教室，战斗获胜即可。

007 社会人1年生の悩み

报酬：2800G

任务内容：委托人吉田在商店街入口处左边。作为社会人士周围没有同好来对战，只能拜托主角了。

008 一言頼むよ!

报酬：おもちゃのメダル

任务内容：对话任务，委托人ユリ在ミソラ二中2楼的教室内。互相畅谈LBX相关的理想后任务完成。

009 新しい武器だぜ

报酬：アイアンダガー

任务内容：委托人リョウマ在商店街的游戏中心，对话后进行对战，胜利后任务完成。

010 大切な落し物

报酬：4000G

任务内容：在ミソラ二中1楼3-1教室找到委托人ジュウベイ。原来他丢失了个粉红色的信封，里面有他的贵重信件。对话后接受委托，然后来到1楼左边的揭示板，调查后选择“ピンク色の封筒”。之后来到2-2教室和マサ对话拿回信封，再回委托人那里转交即可。

011 LBXフェア开催中

报酬：おもちゃのメダル×3

任务内容：委托人アキラ在住宅街的公园里。他在收集贴纸，还差最后一个。在ミソラ二中1楼廊下的垃圾箱内可以找到“レシート”，带回去即可。

012 防御ビギナー!

报酬：6000G

任务内容：委托人ヒョウ在ミソラ二中1楼走廊内。他和朋友同时开始参与LBX，同时他想比他朋友高端一些，于是想在防御上提升一下。买一个盾牌“ライトバックラー”交给他即可。

013 ナズーまみれの大决战

报酬：12500G

任务内容：河川敷门口的大叔石川要和主角对战。装备“ナズー”套装后进行对战，手部要装备武器腕系列的武器“ナズーアーム”。胜利后石川道出自己想用LBX捉鱼的想法。

014 LBX飞行コンテスト

报酬：インパクトナックル

任务内容：河川敷的中岛对能够飞行的LBX十分关注。装备“クイーン”套装后进行对战，胜利即可。

015 この芸术を见て!

报酬：9600G

任务内容：进入パレードストリート街道后和入口处的委托人风间对话。他会要求主角装备长枪和他对战，轻松取胜。

016 返してほしいぜ!

报酬：ありふれたメダル×2

任务内容：和ミソラ二中左边场景西校庭的カンジ对话，原来他新买的游戏《超级十一人》（很耳熟吧，《雷电十一人》呗），被朋友借去了，但是他不敢去要回来。在体育馆内部的たまり场的房间内找到ヤマト，战斗获胜后任务结束。ヤマト告诉主角他不还游戏只是希望カンジ能来找他一起玩而已。完成后触发新任务061。

017 攻击ビギナー!

报酬：7200G

任务内容：任务12的后续，在ミソラ二中1楼走廊可找到委托人。由于主角帮助他的对手提升了防御能力，于是他想赢就只有在攻击上有所提升了。买一个武器“スパイクランス”交给他即可。

018 开かない!

报酬：2200G

任务内容：在商店街游戏中心右边的卷帘门内可看到被关住的山田。将“メンテナンスグリスS”交给他后完成任务。

019 消えたヘッドパーツ

报酬：3000G

任务内容：委托人ハル在商店街的游戏中心，她LBX的头部配件不见了，在右边的红色箱子内找到后交还给委托人即可。

020 引っかかったボール

报酬：グレートアックス，穴あきサッカーボール

任务内容：委托人ショウ在ミソラ二中的校庭。他想阻碍足球训练所以要搞把枪破坏足球。交给委托人武器“ハンターライフル”即可，之后可以获得坏掉的足球。

021 传说の写真

报酬：10000G



任务内容：委托人ライ在商店街右侧上层的体育用品店前。他是一个电车爱好者，要主角帮忙拍电车的照片。来到河川敷后一路前进到大桥旁会触发剧情，拍下电车的照片后回去交任务吧。

022 清扫美化だよ
报酬：4000G
任务内容：对战任务。进入エンジェルスター后和左侧的大妈重里对话并完成战斗即可。

023 ライバルの呼び出し
报酬：4800G
任务内容：对战任务。和住宅街的エイジ对话。任务004的后续。

024 时代剧ファン！
报酬：习得必杀技“Xブレイド”
任务内容：委托人メイ在ミソラ二中体育馆内部的楼梯旁（进第一个门）。她是个时代剧的粉丝，所以希望用LBX来再现一场时代剧的战斗。装备“グラディウス”后可进行对战。

025 热狂的なファン！
报酬：18000G
任务内容：对战任务。委托人渡边在アングラビシダス（商店街的咖啡店内部）。交给委托人“グレートアックス”后才可进行对战。

026 大事な话があるの
报酬：3000G
任务内容：对话任务。委托人リンゴ在ミソラ二中体育馆前，听她倾诉关于告白的烦恼就能完成任务。

027 バトルのお诱い
报酬：LBX卡片No.16アキレス
任务内容：对战任务。委托人在ミソラ驿前卡片商店内部，装备“ズール”套装后可进行对战。

028 大人なのに！
报酬：LBX卡片 No.17デク-改
任务内容：在パレードストリート替委托人樱井寻找被母亲扔掉的LBX，在其身后即可找到。然后对战胜利即可。



029 新制品チョコ！
报酬：LBX卡片 No.18ハンタ-C
任务内容：ミソラ驿前的ミウ要帮忙寻找LBX主题的巧克力。之后来到商店街右边上层的冰激凌屋和店员对话，但是卖完了。再和附近的小女孩对话，她告诉主角有个白领买了一堆。在住宅街找到那个西装男，拿到巧克力后带回去即可。

030 防御チャレンジャー！
报酬：习得必杀技“カウンターアタック”
任务内容：任务017的后续。继续在ミソラ二中1楼提升那个防御男。把盾牌“バックラー”交给委托人即可。

031 かえってこないなぁ
报酬：LBX卡片 No.19デク-改C
任务内容：ミソラ驿的坂本在等地铁时候希望有人能和他进行LBX对战。这次要装备套装“カブト”，同时要在1分钟内获胜。

032 サバイバルガイド
报酬：5200G
任务内容：战斗任务。委托人是トキオシア的ソラ。

033 ライバルを目指して！
报酬：LBX卡片 No.20クイーンC
任务内容：ワタル在アルテミス会场外。把武器“妖精のレイピア”交给委托人后，装备“アマゾネス”套装进行对战并获胜。

034 スピード大好き
报酬：12800G
任务内容：委托人伊藤在商店街的咖啡店ブルーキャッツ。把脚部装备“ブルドレッグ”交给委托人后，装备“ブルド”套装进行对战并获胜。

035 新商卖？
报酬：LBX卡片 No.21インビットC
任务内容：任务013的后续，委托人是河川敷的大叔石川。由于用LBX捉鱼的想法失败了，所以需要搞点炸弹来炸鱼。给委托人10个“磁场爆弹”，然后对战胜利即可。

036 新しい武器だぜ

报酬：LBX卡片 No.22ズールC
任务内容：把武器“迅雷棍”交给ミソラ二中1楼走廊的委托人，提升他的攻击能力。

037 熱狂的なファン！

报酬：LBX卡片 No.41グラディエーター
任务内容：来到商店街咖啡店内部的对战场。把头部装备“ジョーカーヘッド”交给委托人，然后对战胜利。任务025的后续。

038 改造する弟

报酬：LBX卡片 No.42ハカイオーC
任务内容：把电池配件“レクタングルI”交给トキオシア的委托人バク，然后对战获胜。战斗中注意对方是道具流，不要大意。

039 リサーチリサーチ

报酬：LBX卡片 No.43ムシャC
任务内容：战斗任务。委托人菊池在タイニーオービット本社大厅，要连续对战两次。

040 この芸术をわかって！

报酬：习得必杀技“ファイタースピリット”
任务内容：来到パレードストリート找到委托人。装备武器“ギガントアックス”后进行对战并胜利。任务015的后续。

041 永远のライバル！

报酬：习得必杀技“ヘッジホッグフレア”
任务内容：找到住宅街的委托人。装备武器“4连ランチャー”后进行对战并胜利。任务023的后续。

042 バトルのお誘い！

报酬：10500G
任务内容：委托人在ミソラ驿前的卡片店内。装备“カブト”套装后进行对战并胜利。任务027的后续。

043 至高のたこ焼き！

报酬：LBX卡片 No.44ウォーリアーC
任务内容：委托人是グレースヒルズ的カナエ。去商店街左边上层最后的店铺买“たこ烧”交给委托人即可完成任务。“たこ烧”可通过回家睡觉来刷新。

044 バーガーデリバリー

报酬：LBX卡片 No.39ナズー
任务内容：在ミソラ商店街汉堡店前找到委托人红叶。然后将“ハンバーガー”送到パレードストリート内部即可。

045 运ぶのだ！荷物を！

报酬：LBX卡片：No.61マスカレードJ
任务内容：和商店街出口处的加藤对话。然后送东西到パレードストリート内部的房子。不过收货的老伯等太久了，需要战斗来缓解情绪……胜利后获得“うけとりのハンコ”，最后和委托人对话完成任务。

046 メイドカフェへ

报酬：LBX卡片：No.62グレイメイド
任务内容：和アキハバラ大路上的カナ对话。然后来到右边调查蓝色的看板。把获得的咖啡店资料交给委托人。最后装备“グレイメイド”套装和委托人战斗并获胜即可。“グレイメイド”是限定商品，可通过睡觉来刷新。

047 本を运んで

报酬：13500G
任务内容：调查パレードストリート路地内部的房子，并按下门铃。然后把“ロボット工学50年”带到グレースヒルズ的书店。最后和三谷战斗并获胜即可。

048 カーマニア

报酬：LBX卡片：No.38クイーン
任务内容：和パレードストリート车库前的久保对话。装备套装“ブルド改”后可和他进行对战，胜利即可。

049 スポーツブーム

报酬：サッカーボール、ピカピカメダル
任务内容：这个任务需要先完成020和051这两个任务才会开启。来到商店街的体育用品店前，找到委托人松本。然后将在这两个任务中获得的任务道具“超ソフト接着剂”和“穴あきサッカーボール”交给他，他会帮忙修好足球。

050 社内见学

报酬：LBX卡片：No.64 クノイチC

任务内容：在タイニ–オ–ビット的大厅内找到委托人大园，他会远程指挥玩家参观这里。先从电梯来到开发楼层，走到大厅后进入左边门内，从通路一直走到玻璃窗处。然后会接到报告，介绍这里的最新设备。再转左一直前进到底，提示出现后回到大厅，一直向上进到社长室大门前。提示出现后返回大厅向委托人汇报。

051 紧急事态

报酬：剧情道具“超ソフト接着剂”

任务内容：来到河川敷公共厕所，发现藤田上厕所时忘记带纸了……完成任务003的话会有纸巾“ポケットティッシュ”，对话后交给藤田即可。



052 ヒ–ロ–ごっこ

报酬：88000G

任务内容：在グレ–スヒルズ的模型店内找到委托人リク。把10个道具“耐火スプレ–L”交给他，然后装备“ビビンバ–ドX”套装和他进行对战并胜利。

054 正义の味方！

报酬：8000G

任务内容：在ミソラ二中スラム的仓库内找到委托人ダイゴ，战斗获胜即可。

姐妹カノ&リノ，两人在争论蛋糕和冰激凌哪个好吃。然后去商店街的契茶店处买到ケ–キ，再在右边楼上买到クレ–プ。回去对话后她们会问你哪个美味，选择“わからない”后可和两人进行对战，胜利后获得报酬。

055 腕试しっ！

报酬：LBX卡片：No.66 ジエンペラ–C

任务内容：战斗任务，委托人是商店街冰激凌店前的マナミ。

056 LBXアイドル

报酬：12000G

任务内容：和アキハバラ塔内的委托人3人组对话。剧情后触发1对3的战斗，获胜即可。

057 これぞ必杀…！

报酬：7700G

任务内容：在商店街的游戏中心内找到委托人リョウマ，对战并获胜即可。

058 见つからない两生类

报酬：LBX卡片：No.67 ブルドC

任务内容：找到商店街游戏中心内的委托人タロ–，他要主角寻找小时候节目内介绍的青蛙人偶。然后前往トキオシア右边的デパ–ト仓库，在最上面有个青蛙模型，靠近后发生剧情进行拍摄。之后返回委托人处报告即可。

059 スタンプラリ–！

报酬：LBX卡片：No.40 マッドドッグ

任务内容：和アルテミス接待窗口内的春树对话，他要主角去收集印章。然后在这个场景内与サイバ–ランス展台（最右）、プロメテウス展台（右二）和タイニ–オ–ビット前的夏川对话。之后触发战斗，胜利后获得印章，返回报告。



060 海外でブ–ム

报酬：110000G

任务内容：和ミソラ二中1楼走廊的シンカイ对话。然后将武器“オ–ガハンマ–”给他，再将装备脱掉，只装备“ウルトラランチャ–”的情况下可和他对战，胜利后完成任务。

061 友情のきずな

报酬：LBX卡片：No.80 ジョーカ–

任务内容：完成016后可以直接接取这个任务。委托人ヤマト在ミソラ二中右边体育馆后面たまり场房间内。他希望主角去和西校舍前和カンジ对战，之前他用远程武器进行对战打得并不畅快。找到カンジ，约定只能装备武器“バ–ンナックル”的情况下开始了战斗。最后得知主角是接受委托来进行拳头的比试后，两人之间的友情也更加牢固了。

062 待ちぼうけ

报酬：21000G

任务内容：和驿前的委托人坂本对话。在装备“サラマンダ–”套装的情况下触发战斗，胜利后完成任务。

063 LBX潜水コンテスト

报酬：LBX卡片：No.86 フェンリル

任务内容：和河川敷的委托人中岛对话。之后装备“ナズ–”套装的情况下战斗并获胜。

064 防御マスタ–！

报酬：35000

任务内容：和ミソラ二中1楼走廊的ヒョウ对话。然后购买盾牌“トゥル–プロテクタ–”给他即可。

065 すっごい大道芸！

报酬：LBX卡片：No.84 アヌビス

任务内容：在トキオシア找到小河原。然后购买武器“ナイトメアズソウル”给他。

066 またか

报酬：LBX卡片：No.85 ハンタ–

任务内容：和エンジェルスタ–前的重里对话。之后在装备“マスタ–シ–ルド”的状态下可进行战斗，胜利即可。

067 后は任せた！

报酬：LBX卡片：No.87 パンドラ

任务内容：和商店街右边冰激淋店前的マナミ对话。之后进行对战，获胜后她拜托主角和她姐姐对战。再来到神谷重工，和苗场对战，获胜后任务结束。

068 攻击マスタ–！

报酬：LBX卡片：No.88 GレックスC

任务内容：和ミソラ二中1楼走廊的カイ对话。然后购买道具“薙刀 机铁”给他即可。

069 电气がたりない！

报酬：8000G

任务内容：和商店街拉面店前的店主对话。原来他的灯泡被搞坏了，接受委托后去找商店街楼下最内部的“电气屋”对话，完毕后回去报告即可。

070 Lマガを探せ！

报酬：LBX卡片：No.89 マスカレ–ドJC

任务内容：和トキオシア的委托人筑紫对话。她研究LBX需要杂志Lマガ来作参考，希望主角去寻找其中三本比较稀有的杂志并带给她。三本杂志的位置在：タイニオ–ビット，社长室左侧书架；アキハバラ塔内部オタクロス的房间，左侧的棚上；パレ–ドストリ–ト的北ビル（要阅过有敌人的南ビル）3F的部屋，在纸箱内。



071 スピ–ド超大好き

报酬：10000G

任务内容：后续任务，在商店街的咖啡店内触发。战斗并获胜即可。

072 LBX选び

报酬：LBX卡片：No.63 マスタ–コマンド

任务内容：和アルテミス前的委托人ハヤト对话。他爸爸要给他买LBX，会问主角喜欢哪个厂商制作的LBX。之后根据玩家的选择再装备相应的装备后会展开战斗。（箭头前面为选项，后面是要装备的相应套装。）

タイニ–オ–ビット→アマゾネス

プロメテウス→パンツァ–

サイバ–ランス→クノイチ

073 グレネ–ドは祝福の音

报酬：99000G

任务内容：进入ミソラ二中体育馆背后即可以找到委托人カレン。对话后给她道具“グレネ–ドL”30个即可完成任务。

074 亲との约束

报酬：LBX卡片：No.109 オ–ディンC

任务内容：任务098的后续。委托人ラン在アキハバラ塔模型店。将道具“ペ–パ–クラフト”给他（任务098的报酬）。然后和他对战并胜利即可，对方为80级，使用的LBX是月光丸，比较强力。

075 超绝强化计画

报酬：LBX卡片：No110 カイザC

任务内容：和グレ－スヒルズ的アカネ对话，然后战斗胜利即可。对方使用的是60级的路西法，不要忘记破坏。

076 超传说のたこ焼き

报酬：LBX卡片：No.111 ルシファ－C

任务内容：后续任务，和グレ－スヒルズ的カナエ对话。然后来到商店街，这里右边上方的店员会卖"超传说のたこ焼き"，依旧通过睡觉来刷新，买到"超传说のたこ焼き"后即可和佐佐木进行战斗。佐佐木使用的LBX是强力的アポロカイザ－（红色版本），用终极破坏击倒后可获得全套配件。



077 特训であります！

报酬：LBX卡片：No.112 ハカイオ－绝斗C

任务内容：在エクリプス管制室可找到委托人上杉。装备套装"デク－"后在1分钟内干掉对方即可完成任务。

078 抗争ボッパツ？

报酬：LBX卡片：No.135 インビット

任务内容：和アジト前门内仓库内的コヨリ对话。战斗胜利后来到学校体育场内侧的たまり场，和门内仓库内的ダイゴ对话。战斗胜利后任务结束。

079 感谢のバトル！

报酬：LBX卡片：No.134 デク－エ－ス

任务内容：和车站前ゲ－ムズマ－ヤ的ヨ－コ对话，并在战斗中获胜。

080 ピエロが怖い

报酬：LBX卡片：No.132 オルテガ

任务内容：和トキオシア的カヤ对话。装备套装"ジョ－カ－"后可进行对战。

081 警备はつらいよ

报酬：LBX卡片：No.133 タイタン

任务内容：和エンジェルスタ－的島田对话。装备武器"雷轰棍"的状态下，战斗并获胜。

082 スラム破坏计画

报酬：LBX卡片：No.206 ハカイオ－绝斗

任务内容：和ミソラ二中体育馆背后たまり场仓库内的ウララ对话。战斗并获胜即可。

083 サムライリボルバ－

报酬：70000G

任务内容：任务024的后续。和スラム内部楼梯的メイ对话，她又有新的时代剧对战的点子了。装备武器"ムラマサ"的状态下可和她的月光丸进行战斗。

084 最强メイド传说

报酬：LBX卡片：No.159 レッドリボン

任务内容：任务046的后续，战斗任务。委托人是アキハバラ大路上的カナ。

085 究极防御

报酬：LBX卡片：No.183 アポロカイザ－

任务内容：096号任务的后续。和ミソラ二中1楼的ヒョウ对话，在主角的帮助下，通过多次和对手的比试，他和对手已经成为十分成熟的战士了。而下面就是用主角来测试自己的实力了。然后即可进行对战，他等级为105，使用的机体为十分稀有的玄武，用终极破坏夺取配件吧。

086 超绝攻击

报酬：习得必杀技"シュ－ティングスタ－"，LBX卡片：No.181 プロトゼノン

任务内容：同样也是096号任务的后续。和ミソラ二中1楼走廊的カイ对话，获得成长的他也要求和主角一战。他等级也是105级，使用的强力机体青龙，不要放过夺取这个稀有机体配件的机会。



纸盒战机

087 アングラ女王

报酬：LBX卡片：No.156 Gレックス

任务内容：来到商店街的咖啡店内部的对战场アングラビシダス，和渡边对话并触发战斗。



088 忍者！

报酬：LBX卡片：No.207 グリーンリボン

任务内容：和契茶店的山本对战。战斗中要面对对方的三名“女忍”。

089 どうして！

报酬：LBX卡片：No.205 さくら☆零号机

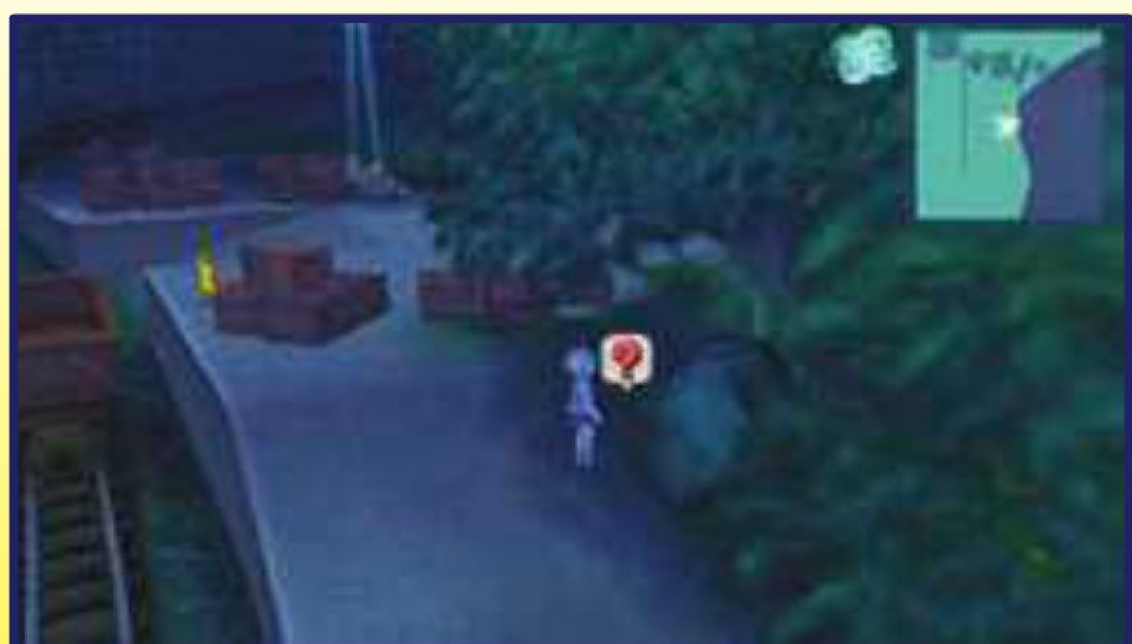
任务内容：任务010和026的后续。和体育馆前的リンゴ对话，貌似之前倾诉的消息泄露了出去，于是要和主角对战……胜利后主角答应她帮忙告白，然后来到3-1教室内和ジュウベイ对话，原来之前帮他找回的信封就是准备给リンゴ的……把信封带回给リンゴ就皆大欢喜了。



090 きのこパワー

报酬：14500G

任务内容：委托人ハイジ在イノベーター研究所山道旁。前进后在有水的铁道场景，调查右侧发光点可获得“小さなきのこ”，拿回去后任务完成。



091 おいしいおりょうり

报酬：20000G

任务内容：和中学校3楼1-2教室的サクラ对话，她要学习新料理的做法，要主角去找素材。然后来到イノベーター研究所，在山顶ダム湖道路中间的石头下面可获得蘑菇。把蘑菇交给サクラ后可对战胜利即可完成任务了。



092 LBXクジだって？

报酬：30000G

任务内容：和アキハバラ小道模型店里的坂木对话。他告诉主角彩票的事，可以获得传说中的配件，彩票在车站的书报摊可以买到。来到卖报纸处和大妈对话可以花30000G买彩票，最后中了个“坏れたLBXモーター”。带回去给坂木发现这个其实就是强力配件，那个大妈不识货啊。

093 アイドルコンサート！

报酬：13000G

任务内容：和神谷重工本社前的林道对话，他要主角帮忙买偶像活动的票。然后来到アキハバラ塔前，和门前右边店主对话获得票。向林道报告后获得了“コンサートチケット”。来到塔的中层，和偶像们对话，最后向林道报告即可。

094 友情のボール！

报酬：イタズラ接着剂

任务内容：任务049的后续。和アキハバラ塔前的ゴロー对话。把“サッカーボール”交给他便完成任务了。

095 防御キング！

报酬：LBX卡片：No.157 ウォーリアー

任务内容：和ミソラ二中1楼的ヒョウ对话并把盾牌“フルタワーシールド”给他。

096 攻击キング！

报酬：LBX卡片：No.158 アマゾネス

任务内容：任务095的后续。这次是把武器“龙火棍”交给ミソラ二中1楼的カイ。成功后即可开启两个强力的挑战任务了。

097 ブームを作れ！

报酬：8000G

任务内容：这次那个河边大叔需要一个头部配件，把“デクーヘッド”带给他。同时大叔也考虑不再利用LBX从事商业活动了。

098 危险な发明家

报酬：ペーパークラフト

任务内容：任务094的后续。和アキハバラ小道模型店内的门场对话。将“イタズラ接着剂”给他，他修好了自己的LBX并给了主角奖励。

099 封印されたLBX

报酬：LBX卡片：No.204 デクー

任务内容：在学校校庭找到委托人タカアキ，他存有LBX资料的箱子不知道埋哪里了，要主角帮忙寻找。在校庭左下位置调查有问号的地面，获得“ダンボール箱”后交还即可完成任务。

100 バイトしたい！

报酬：LBX卡片；No.180 ブルーリボン

任务内容：和アルテミス会场前的ミコ对话，她想要打工，问主角有没有什么店铺需要兼职。在商店街的超市外可以看到招募员工的海报，调查后回来告诉ミコ即可。

通关后的游戏内容

通关后游戏流程会回到最终战斗前，角色的装备、道具等都继承。同时也会出现许多丰富的游戏内容，让玩家去各种地方进行战斗方面的挑战。这里将所有通关后增加的内容和可进行的战斗挑战都列举一下，让大家能在全机体收集上更进一步。



◆可进入住宅街アミ的部屋拿到强力双刃“ビクトリーエッジ”。

◆游戏厅的LBX的卡片战斗框体增加了新的游戏模式。

◆模型店和卡片商店都有新的物品进行出售。回家睡一觉后还会有新物品登场，同时商店里的限定物品也会刷新。

◆扭蛋机（模型商店的机器）增加了新的系列，钱多的话可以去转转看武器（其实都很废）。

◆随机遇敌遇到的敌人等级大幅提升，不过实力不怎么样，用来练级后再去挑战其他模式会轻松不少。

◆クエストBBS内出现诸多新的任务。全部任务完成后可购买强力机体“フェアリールージュ”。

◆通信对战100胜后，模型店可购买新机体“暗黑骑士アキレス”。

◆ミソラ商店街模型店旁的对战纸箱（地图上绿点）可打电话找人来对战，全部胜利后可购买新机体“破坏王G-LEX”（ランキングバトル全通后才可获得全部电话号码）。

◆ランキングバトルSSS级全破后模型店可购买超强机体“圣骑士エンペラー”，血量和防御力都十分强劲。这个模式的难度还是比较高的，需要玩家循序渐进，尽量用终极破坏来打倒对手并获得武器和防具，这样才有实力挑战下一个阶段的对手。



虽然游戏的剧情略显老套，不过该热血和感人的地方还是有很大魅力的，剧情流程的最后故意没有写出故事的结局，希望大家通过自己的努力通关后再欣赏。游戏正式流程的难度不高，流程中以及通关后追加的诸多要素非常丰富，即使通关后也还有很多值得挑战和研究的东西，是一款值得细细品味的游戏。

文 马修 美编 咕噜

掌机《无双》的次世代进化，体验华丽豪迈的一骑当千！

作为无双饭的本人在PSV的发布会上看到了《真・三国无双》，很意外也很高兴。这次为大家带来的是本作的新系统，一起来了解下这款融合了简单的按键操作和直接的体感操作的《无双》。

真・三国无双（暂名）		
真・三国无双（仮题）		
Koei Tecmo Games	ACT	发售日未定
日版	1～4人	售价未定
对应周边未定		

PSV

1 单挑

单挑这个系统诞生于《真・三国无双3》，在5代里回归而且多了一大群人强势围观。在本作中，也再现了精彩的对决。单挑战中，视点为半身的第一人称视点，看起来也更有魄力。

把握住时机发动反击！

▲锷迫（俗称拼刀）时快速点击图中的圆圈，就会在锷迫中取胜占据优势。

▶战斗的最后，点击画面中间的圆圈，便可发动用最后的强力一击。

用强力的一击结束战斗

2 神速乱舞

消耗无双槽发动的新必杀技，发动后按照提示的操作来快速点击后触板，就会使出非常强力的大范围的连续攻击。

赵云的无双必杀发动！

▲在敌人密集的地方发动，最大程度地围地发挥神速无双的威力吧！

▶发动的关键是连点后触板，触摸对应的地面上喷射出了火柱。

用后触板来将敌人一网打尽！

3 触摸必杀技

触摸操作必杀技，威力很大，而且可以快速积攒无双槽和连击数。

■可以一打一片的大威力攻击。

4 紧急战斗

在通常战斗中遭受突袭时，通过点击触摸屏上的敌人，就可以使出大威力特殊攻击，脱离险境的同时也重创了突袭的敌人。

■在画面出现“奇袭”提示时发动。

敌人出现出现！

对通过触摸操作成功捕捉的敌人发起迎击！

■再用触摸来捕捉突袭的敌人！

■迎击成功！

5 其他（制作人访谈）

——登场的角色会是?

小笠原：《真・三国无双6》中登场的角色，在本作中会悉数登场。

——神速乱舞和无双乱舞有什么区别?

小笠原：本作以6代为蓝本，无双乱舞在6代中就是非常强力的攻击，而神速乱舞则可以在无双槽耗空前快速地点击后触板，从而使无双攻击的威力持续下去。配合触摸必杀技等快速增涨无双槽的技能，可以大大增强据点的攻占效率。

——本作还支持PSV的什么功能?

小笠原：支持6轴，但具体应用目前不详。还有联机合作，就是二人联机了（在PSP版“《无双大蛇》系列”和“《真・三国无双 联合突袭》系列”中都有登场，虽然官方没有确定说几人联机，但已经公开的信息中，同时游戏的人数为1～4人）。另外还有通过PSN下载服装素材等等（说不定会有新关卡新剧情）。



龙之王冠

Dragon's Crown

UTV Ignition Games	A・RPG	预定2012年春
日版	1～4人	售价未定
对应周边未定		

PSV

文 苍穹　美编 Juxi

动作类游戏一直是Vanillaware的强项，《奥丁领域》和《胧村正》都给玩家们留下了深刻的印象，而本作的公布更是让动作游戏爱好者眼前一亮。本作独特的画面风格、以及多人游戏模式，也让不少老玩家回想起昔日街机上的经典名作《龙与地下城》。

在广阔的地下迷宫探寻龙之王冠

游戏的目的是进入庞大的地下迷宫，探寻隐藏着的宝藏，并解开“传说之龙”的秘密。玩家所操控的角色可以组成4人小队出入迷宫，迷宫的深处还居住着强大的BOSS，一定要召集值得信赖的同伴后再去挑战。虽然细节的内容尚未公开，但游戏包含大量的养成和收集要素，还可以与PS3联动，耐玩度方面相信会有所保障。

Fighter 战士

身披金属铠甲、手持坚固盾牌的战斗专家。在队伍中拥有最高的防御力，盾牌也能够替附近的同伴抵挡攻击。虽然单手剑的攻击范围不大，但挥舞的速度很快，能够像龙卷风一般斩杀周围的敌人。

Wizard 男巫

能够使用多种法术的男性魔法师，在危急时刻能够凭借魔法之力发挥巨大的威力，是冒险中不可或缺的同伴。他的魔法拥有较广的范围和极大的破坏性，但是需要耗费咏唱时间，魔力的消耗量也很大。

▲从截图中可以看到，我方还有一名身披斗篷的神秘角色。

▲多人协力的横版动作游戏曾在上个世纪90年代风行一时。

■单人游戏时，同伴会交由电脑控制，与玩家一同冒险。

Amazon 亚马逊女战士

擅长使用双手型武器、不知恐惧为何物的倔强女战士，能够挥舞沉重的武器给敌人造成致命的打击。随着不断地击倒敌人，她的速度和攻击力也会逐渐提升，但由于其防御力较低，对于玩家的操作要求较高。

Dwarf 矮人

长着白胡子的矮人族战士，虽然身材矮小，但肌肉十分发达。他能够轻松地把敌人举过头顶，并用强壮的双臂将其丢出去，对周围的敌人造成范围性伤害。不过由于动作较为迟缓，他也较容易受到敌人的包围。

Elf 精灵

居住在森林中的精灵族，实际年龄比外表所体现出来的要年长得多。虽然力量上并不出众，但却是使用弓箭的高手，且具有卓越的运动能力。由于她具有各式各样的特殊能力，因此是能够适应各种状况的万能型角色。

Sorceress 女巫

使用黑魔法的女性魔法师，虽然自身非常脆弱，但通过邪恶之力所使出的魔法却非常强力。她不仅能够用魔法做出药品对同伴进行支援，还能够操控骷髅、或是把敌人变成青蛙。相比男巫攻击力上有所不足，但支援效果更为丰富。

■集结众人之力，方能战胜强大的BOSS。

文 苍穹 美编 sienna

本次前线为玩家们带来沙漠场景和机关、道具的相关情报。本作的发售日已经定在了8月4日，还有不到两个月的时间玩家就可以与可爱的卡比们见面了！





炽热 越 穿



STORY

邪恶的怪物“涅克罗蒂亚斯”用法术把卡比分成了十个，卡比的力量因此而分散，原本具有的一些能力也尽皆丧失。而涅克罗蒂亚斯手下的“多库洛团”，向逃到海上的卡比们发动了袭击。究竟卡比们能否合力击倒敌人，并让自己的身体还原呢？

光环视频收录 POCKET HALO



沙漠之岛·萨拉桑多拉

卡比们要在环境各异的群岛上展开冒险，本次就为玩家们介绍被黄沙覆盖的岛屿——萨拉桑多拉。这个舞台上遍布流沙，突发的沙尘暴也会造成不小的麻烦，而在无尽的黄沙下还潜藏着众多敌人以及庞大的遗迹，小心翼翼地展开探索吧！

集合！卡比				
あつめて！カ−ビィ				
Nintendo	ACT	预定2011年8月4日		NDS
日版	1人	容量未定	售价未定	
无对应周边				
相关报道 Vol.157 P44				

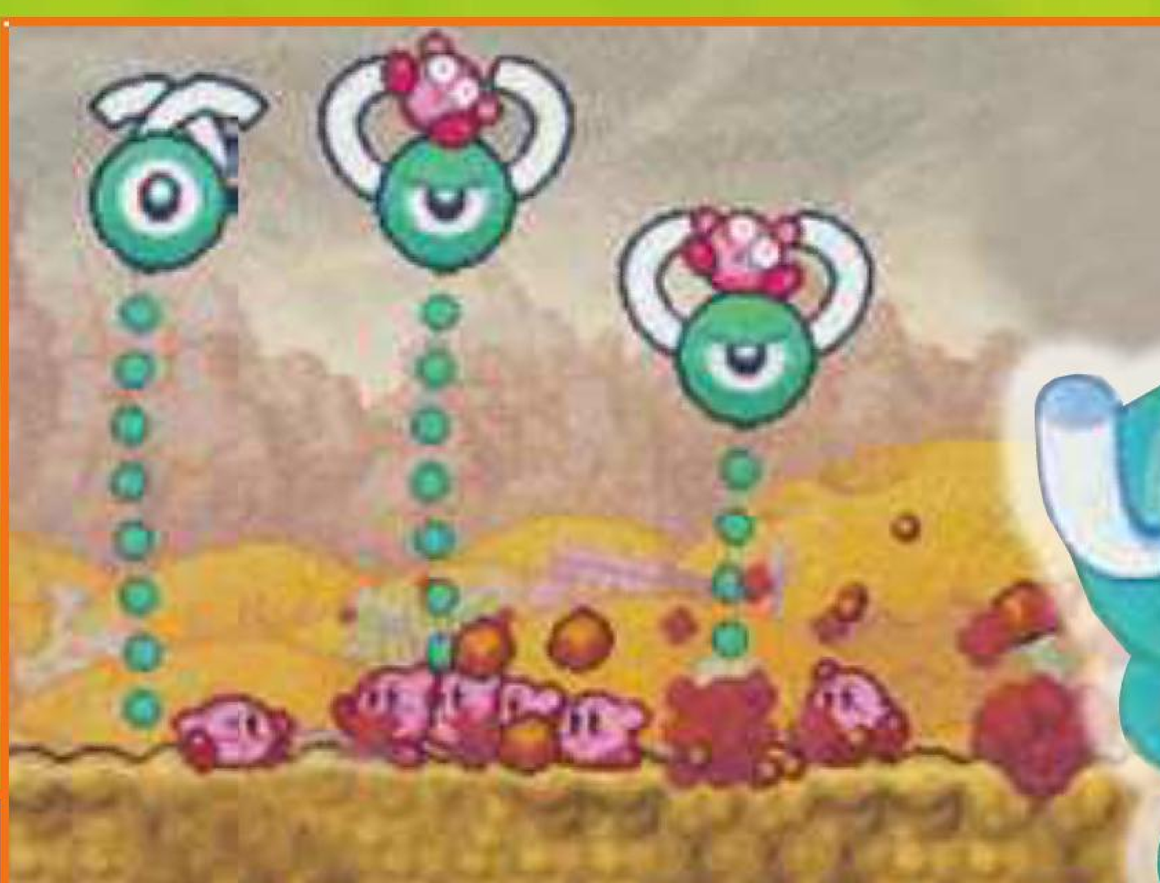


►入口就在下方，把怪物背上的壳弄碎应该就能进入了。



▼乘坐着巨大的果实往下滚，沿途的敌人尽皆会被撞飞。





▲从沙子底下突然窜出的敌人把卡比们牢牢抓住。





►外形如同仙人掌一般的敌人，想要给它造成伤害需要跳到高处。





的沙漠吧！

美味的食物是勇气的源泉

上次已经介绍过，随着吃下水果的增加，上屏幕的水果槽会不断累积。不同种类的水果各自的分值有所不同，只要攒足100分就能够让卡比的数量增加1了。



◀吃下带有“M”字样的番茄后就能得到100分，直接增加1个卡比。



▼吃下糖果后可以让卡比巨大化，并在一定时间内处于无敌状态。

场景中多样的机关



宝箱&钥匙

▼光是找到钥匙还不够，如何才能让宝箱落下来也需要动动脑筋。



音乐机关

▲每个机关代表不同的音阶，按顺序触碰后就会形成一段乐曲。



气泡

▶在水中行进需要消耗空气槽，得到气泡后就能回复一定量。



▲连续快速地点击按钮，卡比们才能把巨大的蛋壳弄碎。

迷你游戏丰富多彩

在场景中收集到奖牌后，就可以进行迷你小游戏，而随着奖牌数量的不断增加，游戏的种类也会越发丰富。飞船中的“多罗奇”会告诉玩家们奖牌的情报，一定要听仔细了。



▶卡比弹珠台，把卡比当成弹珠击打出去吧！

文 阿鲁
美编 Juxi



戦国BASARA CHRONICLE HEROES

戦国BASARA クロニクルヒーローズ

以2对2战斗为特色的本作终于决定了发售日，而且已经确定本作可以继承前作的记录，不知道继承记录后有没有特殊奖励。在之前的报道中介绍了游戏的新系统以及新模式，下面就来看看这次又有什么新情报吧。

战国BASARA 群雄编年史

战国BASARA クロニクルヒ-ロ-ズ

Capcom	ACT	预定2011年7月21日
日版	1～4人	4800日元
对应周边未定		



相关报道 Vol.156 P53/Vol.157 P54

主题歌和插曲

本作的主题歌依旧由为“《战国BASARA》系列”献唱的T.M.Revolution担当，为大家献上超热血的歌曲。而插曲则由在日本全国巡回演出的大无限乐团担当，听着伴都美子的歌声会不会让你联想到过去作品的场面呢?





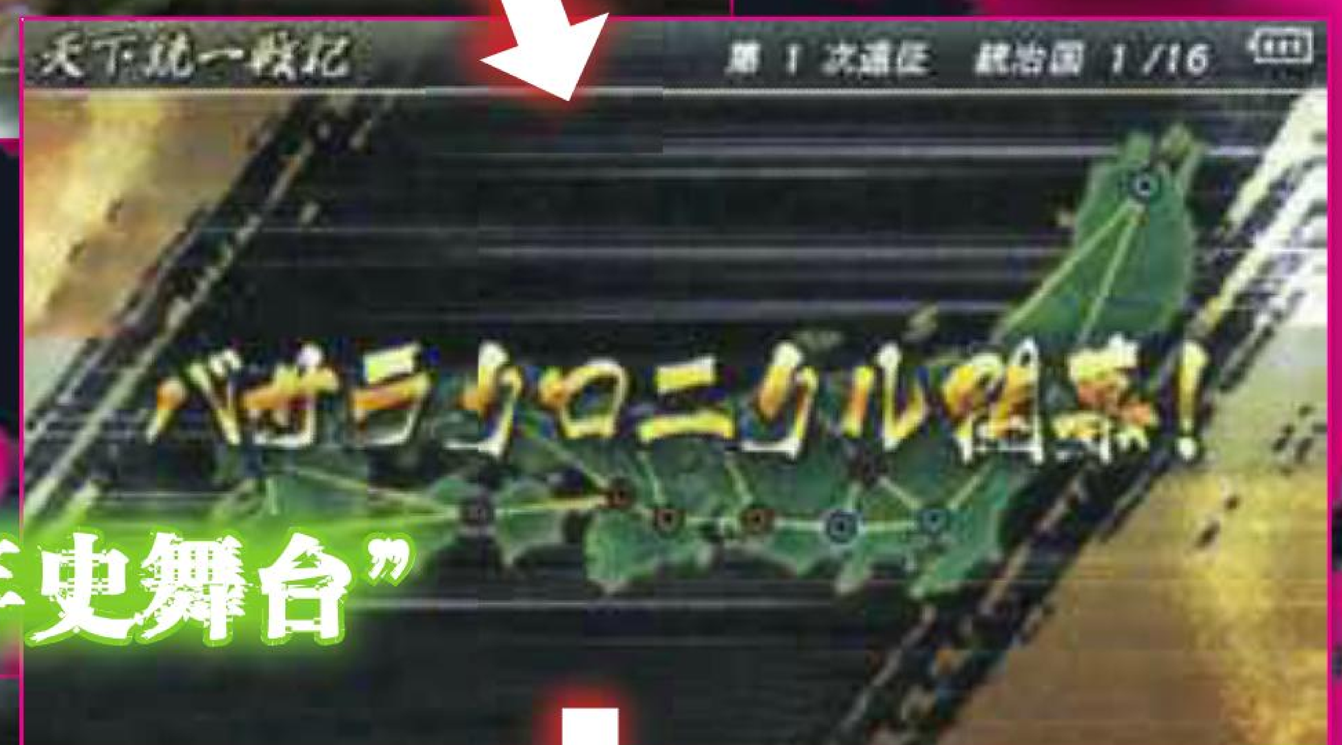
让系列名场面重现的“编年史舞台”

在新模式“天下统一战记”中，与敌对势力发生战斗时会出现再现系列作品中曾出现过的名场面的“编年史舞台”。和不同武将接触可体验各种名场面。



◀玩家在选择好武将和同伴后，就可以向邻近的敌领地发动进攻了。

▼邻近的敌领地里有特定武将时，画面上就会插入“BASARA编年史开幕（バサラクロニクル开幕）”的文字。



如果邻近地有特定的武将，将会触发“编年史舞台”



◀进入标有“编年史舞台（クロニクルステ-ジ）”的关卡就能触发重现系列名场面的剧情。

注目舞台精选

可再现系列作品中曾出现过的名场面的“编年史舞台”中，为登场的角色准备了复数名场面，下面就来看看伊达政宗、德川家康（青年）以及石田三成的名场面吧。





◄▲从《战国BASARA3》中选出的名场面，再现了德川家康（青年）与武田军大将真田幸村决斗的场面。









▲►在《战国BASARA》的“天下统一模式”中选伊达政宗最终对战织田军的场景，动画的插入将对战第六天魔王的战斗气氛提升到了最高。

▲从《战国BASARA3》中选出的名场面，再现了石田三成与德川家康（青年）决斗的场面，再次体验石田三成因崇拜的丰臣秀吉被德川家康打倒后的复仇之旅。

击破敌势力收集财宝吧！

在“天下统一战记”模式中，武将的插画、声音以及对战斗有利的道具和财宝都随机分布在全国的领地里，战斗胜利后就能拿到这些宝贝。



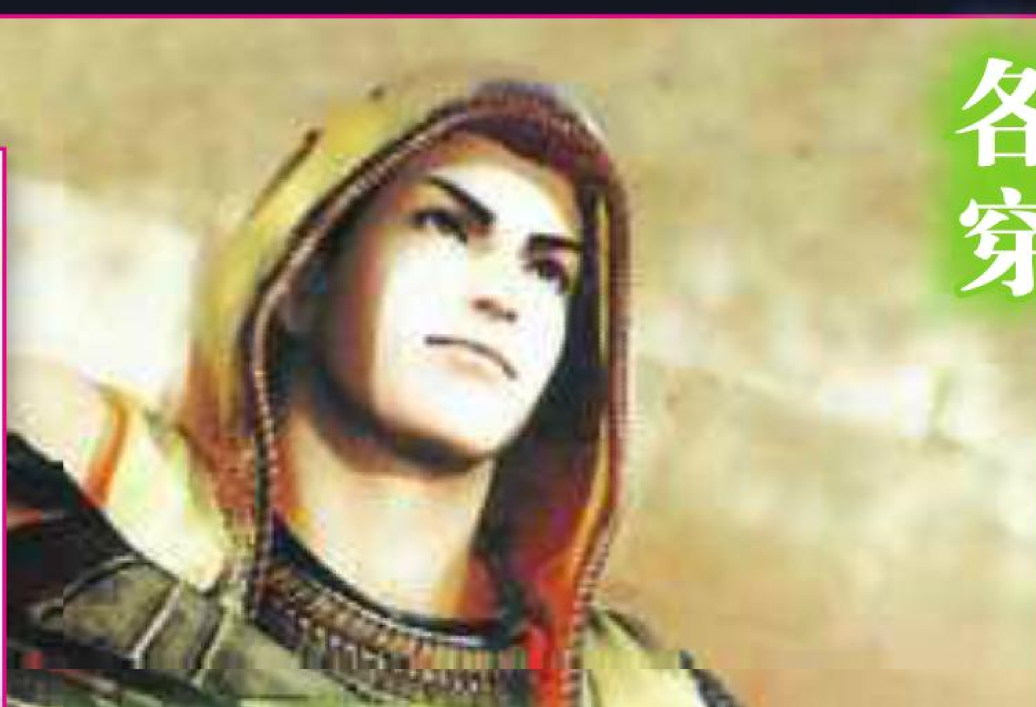
► 以收集“天下统一战记”模式中所有财宝和名场面而努力吧。



◄▲合战胜利后可以获得武将的插画和语音，可以在“天下统一战记”模式中的武将选择画面下欣赏。

片头动画部分公开！







各种名场面穿插在动画里

德川家康和石田三成宿命的对决！



本次前线继续为玩家们带来《俺尸》人物和系统方面的情报，游戏的基本流程、战斗模式以及独具特色的“交神”系统都会一一为您揭晓，当年错过了这款经典作品的玩家可要看仔细了！

文 苍穹　美编 Juxi

跨过我的尸体

俺の屍を越えてゆけ

SCEJ	RPG	预定2011年秋
日版	1人	售价未定
对应周边未定		



相关报道 Vol.156 P57



对主人公一族进行支援的姑娘

乙花

被众神派来帮助主人公一族的少女，在作为根据地的京都负责家务、武具制作、担当巫女等后勤工作。性格活泼，也有些大大咧咧。



▲回到家中后，迎接主人公一族的是乙花明媚的笑脸。

►“交神”所必须提供的“奉納点”是战斗胜利后才能得到的。

通过“交神”让后代的能力得到强化！

属性:水　属性:风　属性:土

属性:风　属性:土

属性:火　属性:水　属性:火

▲众神有不同的属性，能力也有所差异，如何取舍由玩家定夺。

交神の儀

神様名	奉納点	
焼津ノ若鮎	10	男
鹿島 中竜	10	男
宇佐ノ茶々丸	10	男
黒曜斎 影彦	10	男
飛天ノ舞子	10	女
お地母ノ木実	10	女
ささらノお焔	10	女
魂寄せ お蛍	10	女

カシマチュウタツ
鹿島 中竜
交神回数 0
必要な奉納点 10
奉納点 10000

戻る　遺伝情報　並べ替え

以京都为据点，向妖怪们盘踞的迷宫进发！

除了主人公一族所在的京都外，地图上的其他地点都有妖怪出没，不断讨伐妖怪、并强化族人，最终击倒朱点童子便是本作的主线目标。当玩家在迷宫中移动时，时间也会慢慢流逝，画面左上方圆盘上的紫色火焰会依次熄灭。当火焰尽皆熄灭即表示一个月的时间结束，玩家可以选择继续战斗或是返回根据地。如果圆盘上亮起“狂热红火”的话，在这个时段击倒敌人更容易掉落稀有的宝物和装备。



▶除了地图上现有的场景外，随着季节的更替还会出现隐藏迷宫。

◀在迷宫中奔跑虽然可以快速行进，但体力也会慢慢减少。



▶『狂热红火』出现，赶紧主动向妖怪们发起攻击吧！



通过全族上下的努力，将妖怪们击倒！



▼战前，画面下方的角子机会开始转动，其将决定战后所能获得的宝物。

在迷宫场景中移动时与妖怪接触，随后便会进入战斗，根据接触时方向的不同，战斗中玩家有可能发动先手攻击或是遭到偷袭。敌我双方皆有一位队长，当队长被击倒，战斗便会结束。在战斗中，玩家可以选择普通攻击或是运用更为强力的法术、奥义攻击，不同职业的特性也会在此体现出来。





▲针对敌方的弱点，使用克制的属性进行攻击。



▲代代相传的“奥义”，在本作中也可以由多人合力发动了。

▼战后结算画面，除了经验值和奉纳点，战利品的回收也是至关重要的。





《圣骑战史》的官网在公布最新PV的同时也放出了大量情报，玩家通过本次前线可以了解到系统方面的概况，而网络模式的玩法也已经公开，新颖的设定更让人对本作多了几分期待！

文 苍穹 美编 澄香



圣骑战史

グランナイツヒストリ－

MMV	RPG	预定2011年9月1日
日版	1人	5229日元
无对应周边		

PSP

相关报道 Vol.156 P50/Vol.160 P62

假面骑士

『你们也加入我的幻灵骑士团吧，只不过、是以骷髅的姿态为我所操控！』



头戴面具的神秘骑士，拥有操控死灵的力量。他在利斯迪亚全境内布教，一心要将对立教会——拉提斯的主教置于死地。

魔女「米拉」



曾令帝国陷入恐慌的邪恶魔女，在其稚气的外表下隐藏着强大的魔力和邪恶之心。她为了达成某个目的而在世界各地暗暗活动着。



▲米拉将会是本作剧情中的关键角色。

商人 艾尔菲斯

『事情竟然这么顺利就办成了，你们果然是我的幸运星啊！』



漫游世界的年轻行商人，眼中只有利润和财宝。凡事都凭气势而非智慧，他的热忱和情意不会输给任何人。

角色作成系统公开！

1.选择角色的职业类型

玩家首先要明确角色的职业类型，本作的职业在大分类下还有不同分支，比如骑士一类下还分为重战士、圣骑士、女武神3种类型。不同职业的能力成长倾向各异，能够习得的特技也有所差别。



2.对角色的细节进行编辑

选择完职业后，还要对角色的细节进行编辑，武器、装饰、服装配色、发色，甚至声音类型和音调等方面都可以自由设定。



▲进行各种细节设定，做出属于自己的角色。



▲在确认基础能力值后，全新的角色就此诞生。

细节也不放过！

随着游戏的进行，玩家在冒险途中会获得各种装饰品，通过它们也能改变角色的外观。纵使是相同的职业，在精心设计过后所展现出来的形象也会截然不同。



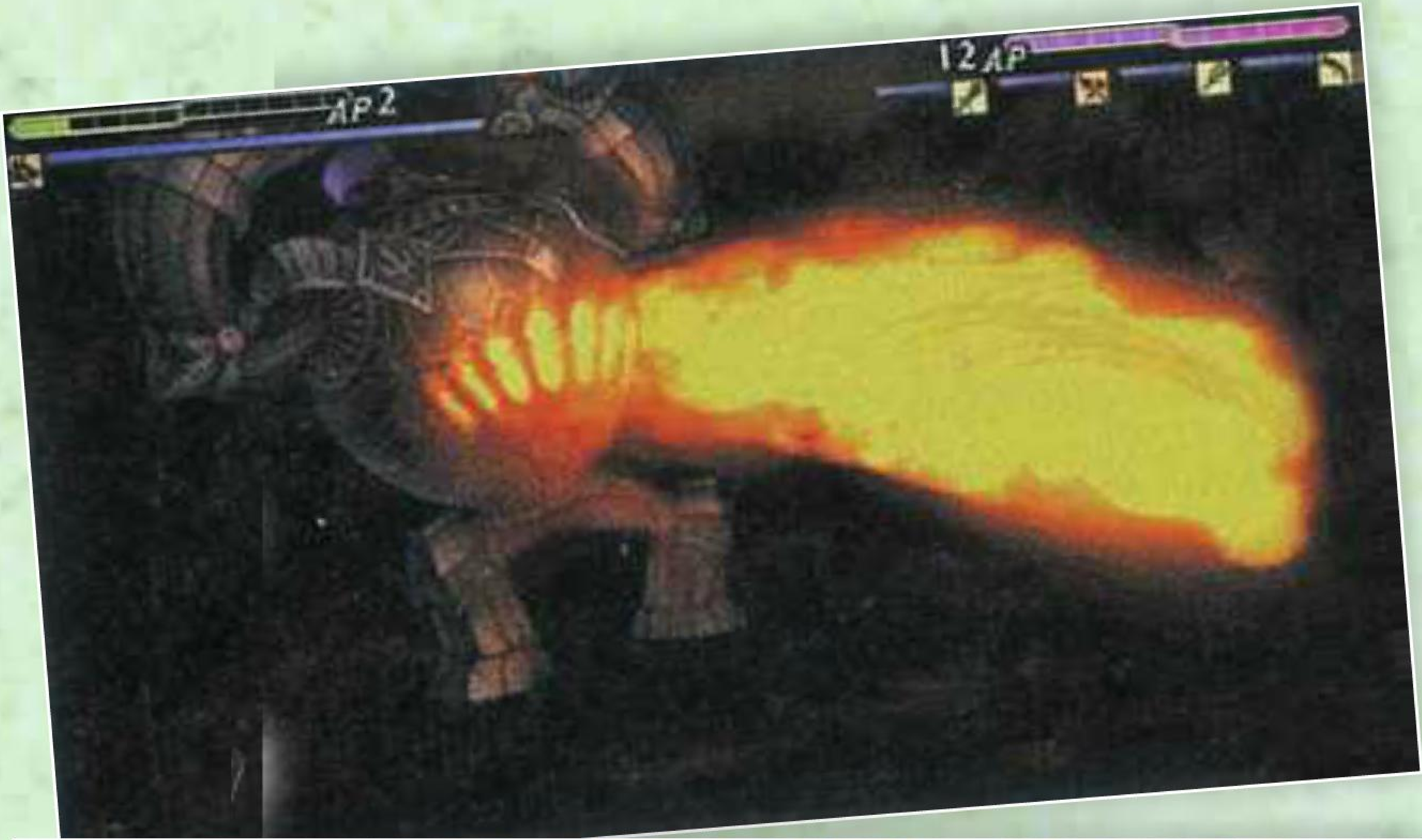
3.率领队伍奔赴战场

角色作成结束后，需要对骑士团进行编成，队伍最多可容纳4名角色。玩家将和他们一同展开旅程，因此一定要提前考虑好职业和能力间的互补平衡。



▲本作的地图异常辽阔，行进途中也会发生各种事件。







▲拥有恐怖怪力的巨像使出强力一击！

巨像

为守护圣域和宝物而生的巨像，其双拳的威力能够一击将骑士的铠甲轰个粉碎。



哥布林

经常出现在村庄，做出破坏农田、袭击路人的恶作剧，是非常让人头疼的魔物。



▲哥布林分为骑士、弓手、法师3种类型。



骷髅

由战死者的悔恨凭依在尸体上所诞生出的魔物，每晚都徘徊在战场上，袭击路过的行人。



▲纵使是骷髅也同样有着职业之分。

训练系统

玩家可以通过训练系统提升角色的各项基本能力，不同的训练所针对的能力各异，另外所消耗的金额也高低不等。



任务系统

在地图上会触发不同的事件，除了基本的买卖道具外，玩家还可以接下各种任务，在顺利完成任务后，训练的种类也会增加。



支持无数玩家的网络模式！

通过网络连接，玩家可以与来自各地的玩家共享战场。玩家们将隶属于尤尼恩、罗古雷斯、阿瓦隆3个不同的阵营，为了扩大本国的领土而率领着骑士团与其他玩家展开激战！战况时刻都在发生着变化，而下一次的战场是由玩家们共同投票选出的，非常有趣。另外网络连接并不是需要一直保持的，玩家只要在连接网络后接收最新的情报，就可以随时随地进行游戏。

1.下载最新的战况

2.在喜欢的场所和时间进行游戏

战况会即时地发生变化！

3.上传自己的战绩





▲利斯迪亚大陆全境都将展开激烈的攻防战。

“出击”和“自动进军”两种参战方式！

选择“出击”的话，玩家可以直接操作4名角色组成的骑士团，移动到地图上显示“BATTLE”字样的地点后就会进入战斗。根据战斗的结果，地图上的国境线也会发生改变。

若是选择“自动进军”，骑士团就将交给AI控制，玩家可以给AI设定作战倾向，从整体上控制队伍的战斗风格。这样玩家纵使在没有什么时间进行游戏的时候，也能让骑士团参与战斗。

玩家的骑士团在网络模式下战功卓著的话，就能够得到国王授予的褒奖，除了装备、道具外，还有可能得到稀有的军旗。另外玩家还可以搜索其他玩家的战绩，网络也会对骑士团的胜利场次、贡献度、获得金额等方面进行排名。









◀▼由你所创建的骑士团能否在网络上威名远播呢？



◀给队伍中的4名角色设置作战倾向，再交给AI控制。



让“黑岩”FANS期待已久的RPG《黑岩射手游戏版》，将采用有别于OVA动画版的完全原创设定，而人设方面则由同时负责《斯坦因之门》“huke”担当。如今官方已将发售时间正式锁定在2011年8月25日，此外还放出了更多的游戏相关情报，包括BRS的技能学习要素以及新公布的外星使者，现在我们就来看一看吧。



文 酷洛洛　美编 Juxi

黑岩射手 游戏版

ブラック★ロックシューター THE GAME

Image Epoch	RPG	预定2011年8月25日
日版	1人	6279日元
对应周边未定		

PSP

相关报道 Vol.150 P46/Vol.153 P38/Vol.158 P36

让BRS觉醒的“战绩”系统

获得的技能也多种多样

游戏中BRS将在被外星人蹂躏的地球场景上驰骋，一旦遇上敌方就会立即展开实时战斗。战斗胜利之后BRS不仅可以获得战斗相关的经验值，完成“战绩”系统提出的条件后，BRS还可以获得各种可以强化自身的技能以及特典奖励，这里以其中一部分为大家进行介绍。





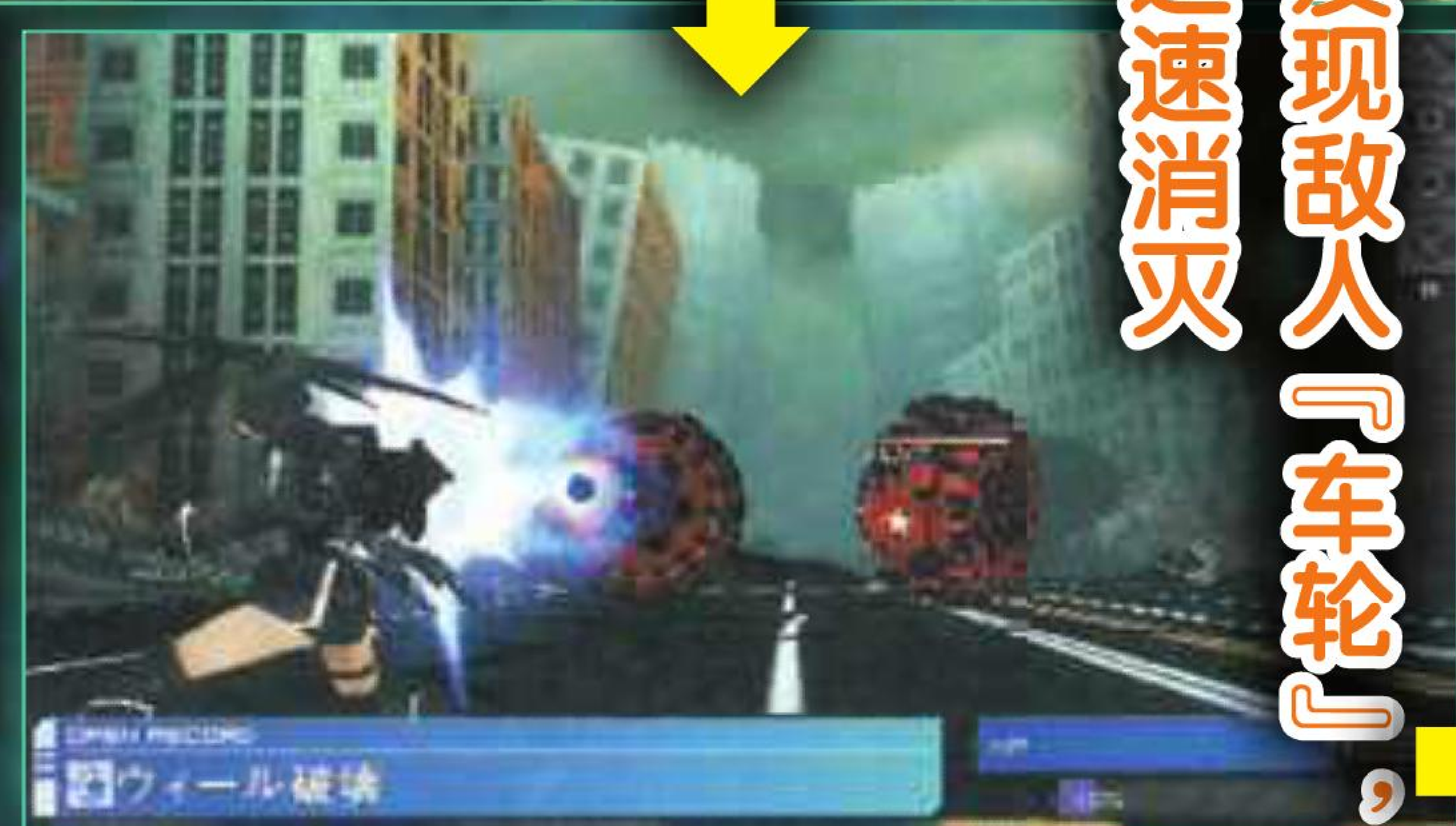
▲►如提高命中率的“狙击（スナイプ）”和重视威力的“蓄力射击（チャ–ジショット）”，根据战况选择安装吧。

战绩条件：消灭10只“车轮”



完成条件，获得报酬





发现敌人『车轮』，迅速消灭

▲游戏中提供了多种战绩让玩家前往挑战，战斗中击败10只名为“车轮（ウィ–ル）”的怪物后…

▼▲可以获得技能“自动修理（オ–トリペア）”。BRS的技能安装数量存在上限，玩家可以在“装配（CUSTOM）”界面中进行选择。



CV：杉田智和

第2使者 玛兹玛 マズマ

第2使者将掀起波澜

从外星前往地球的15名“使者”，率领着大批机械对地球展开侵略，在人类的顽强抵抗之下，依然有8名使者尚未被消灭。而其中得知BRS觉醒的使者，就是第2使者——玛兹玛。面对可以自在操纵火焰的玛兹玛，BRS应该如何应对呢？





▲玛兹玛似乎和某人达成了交易，玛兹玛打算以捕获BRS作为条件，换取地球的支配权。



游戏主题曲决定

演唱本作主题曲《NO SCARED》的是日本著名摇滚音乐创作团体“ONE OK ROCK”，该乐队名来源于他们经常预定的录音棚时间“1点钟（英文即为One o’clock）”，ONE OK ROCK将通过金属音乐表达出BRS的风驰电制和未来感，就让我们来一起期待吧。



使者们那让人惊恐的力量“涅布雷德”

这些外星人使者都拥有名为“涅布雷德(ネブレイド)”的特殊能力，可以将对手的能力和记忆全部收为己用。要是BRS遭到使者的“涅布雷德”……如此危险的事态，绝对要避开！



文 胧月　美编 咕噜

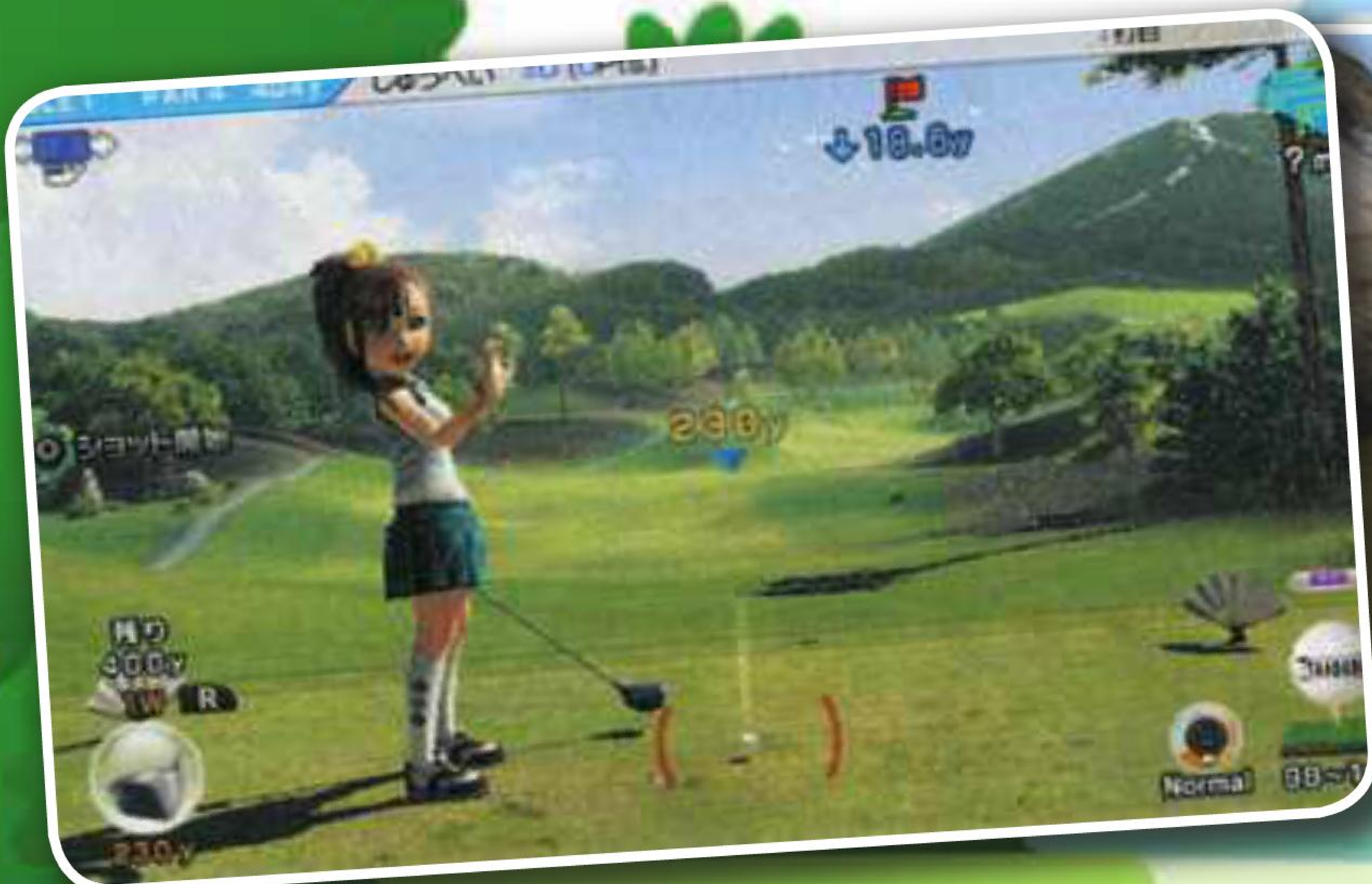
国民高尔夫游戏超级进化

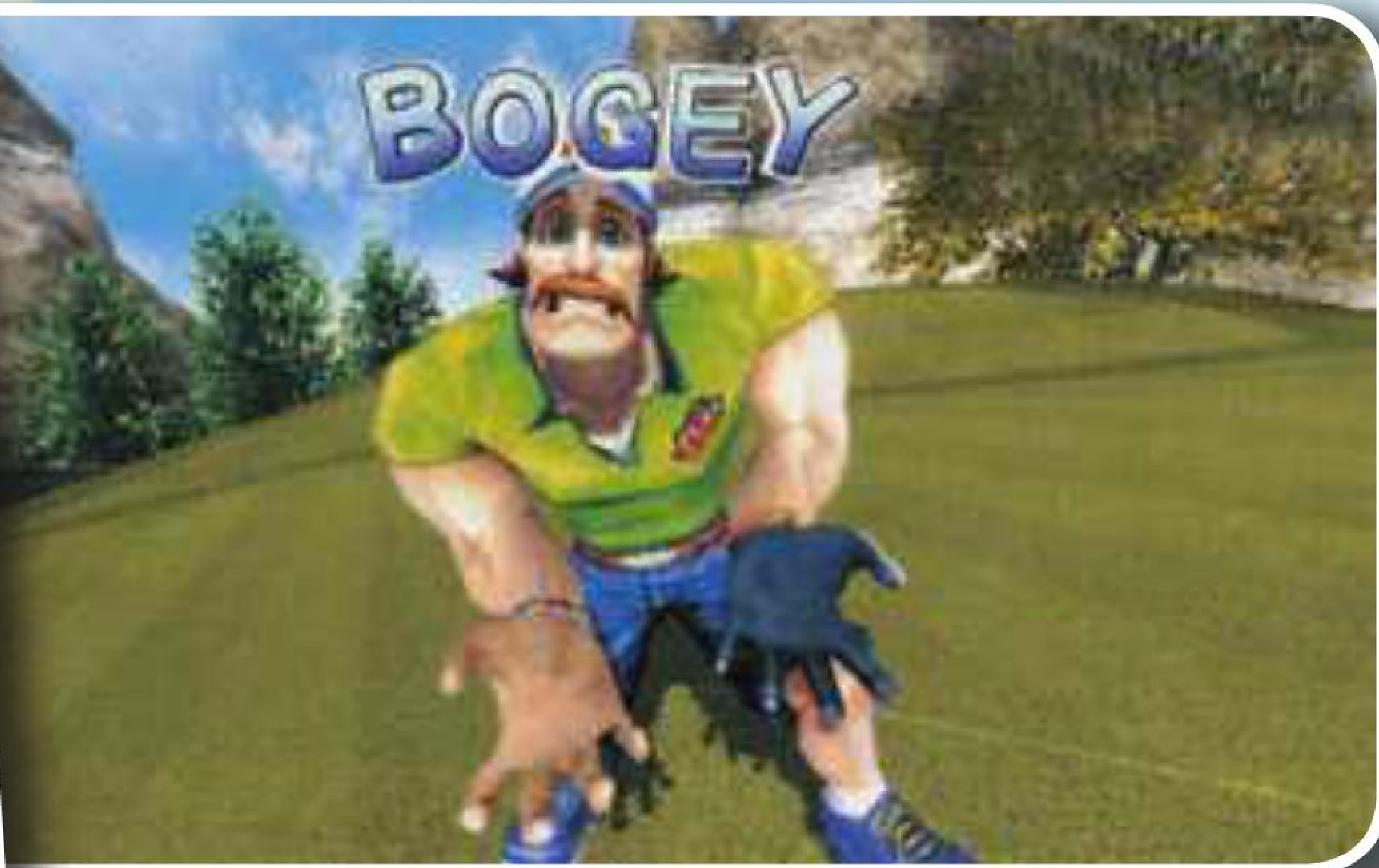
みんなのGOLF NEXT

大众高尔夫 续作（暂名）		
みんなのGOLF NEXT（暂名）		
SCEJ	SPG	发售日未定
日版	1人	售价未定
对应周边未定		

PSV

高尔夫游戏的代表作品《大众高尔夫》，其系列新作将登陆PSV平台。该系列诞生自PS时期，伴随着索尼各主机的更新换代而发展壮大，从1997年至今，世界累计销量超过1200万套，成为日本最受好评的国民级高尔夫球游戏。以“简单的操作打出爽快的一杆”是游戏乐趣的精华所在，在PSV的多种特殊机能下，新的《大高》会进化至何种形态呢？





登场角色全部更换，三名主要角色大公开！

《大众高尔夫》那充满个性的角色们是游戏的卖点之一，本作的角色来了次彻底大换血，所有人全部重新绘制。这次公布了3名重要角色，分别是活跃在演艺圈的少女偶像由奈，酷酷的学生球手大和，以及力量型的麦克斯。



由奈

就读高中的女生，是人气偶像组合的一员。球路很直，擅长近距离击球。



■打出一杆进洞的由奈露出欢喜而俏皮的神态，角色们的丰富表情是系列的长处。

灵山脚下的新球场



▲以美丽的绿色和水面给人留下深刻印象，宛如度假村。不仅风光明媚，场地也很具挑战性。



▲黄昏时的风景，背景中远方的是一座和式建筑。



▲球掉进较浅的水池可将其打出来，无需过分担心水对击球造成的影响。

本作中登场的所有高尔夫球场都推倒重做，这次公布的就是其中的“神乐山C.C.”。该球场融合了日本古代神话和庭院风格，既有面积广大的洼地，也有郁郁葱葱的树木，利用湖畔甚至能打出切水球。



大和

生活在闹市区的奔放少年，擅长右曲球，和由奈一样精于近距离击打。



麦克斯

不太重视球路的控制，崇尚力量的豪爽男人。擅长左曲球，但轻推杆的成功率不高。

充分运用PSV机能的新系统！

陀螺仪、多点触摸屏幕……PSV拥有多彩的输入设备，本作就会有效地利用到它们。

要点1 用力击球时把PSV往前推

当想让球飞到更远的地方时，可选择使用“大力击球”。PSV的内置陀螺仪可以感知当前机身的倾斜，玩家可以先将PSV倾斜，并在倾斜的方向上伸直手臂，便可发动“EX大力击球”。一旦成功，球能飞到超远距离。



▲EX大力击球有次数限制，不过仍可使用□键的普通大力击球。



▲决定好击球的力量，将机身向前倾斜。虽然需要冒着一瞬间看不清画面的风险。





要点2 运用陀螺仪自由观察球场

多方位地转动PSV机身，可以让场地和角色以多种角度呈现在玩家眼前，这一操作也可借助摇杆来完成。观察完各个场所后，说不定会有新的发现。



▲还能近距离观察角色。



▲PSV的屏幕就像是相机的取景框。



■调整出最佳角度，打出顺手的一球，争取最高分！

要点3 触摸！捕捉！

PSV机身正反面的多点触摸屏/板功能也可活用在本作中。当角色处于待机位置时，从正反两面触摸他们，角色会产生对应的反应动作。两根手指捏住正反面，甚至可以将角色拎起来。



▲捏住正面触摸屏和背面触控板，能够“抓住”屏幕中的角色。



▶球场里经常出现小动物的身影，它们也可以触摸。



刻导术与战斗系统新情报公开！

NDS 诺拉与刻之工房 雾之森的魔女

ノ-ラと刻の工房 雾の森の魔女

◆Atlus◆RPG◆预定2011年7月21日◆日版

这款融合了“工作室”的炼金系统和A社迷宫探索要素的原创RPG，将在不到一个月的时间内上市。由于NDS面临同社新掌机的更新换代，后续游戏已为数不多，因此本作在其中更是极具可玩性，这次情报将重点公布游戏的刻导术和战斗系统。

刻导术：刻导术能让物体呈现出不同时期的样貌，比如改变花的“时刻”，就能分别得到“种子”或“枯萎的花”。进行刻导术需要名为“刻分仪”的仪器和“时间水溶液”，时间水溶液有红、蓝、暗、光、银5种，均可从自然界的多种素材中提取。在制作不同的道具时，消耗的天数和水溶液的种类需求均有所差别。除了制作道具外，刻导术还能对现有道具进行加工和分解，进一步获得强化型道具，或是将物体还原为基本素材。加工和分解需使用不同的刻导术和仪器，比如加工食品时要使用“调理器具”，分解木头时则需要“大工道具”等。善用该系统，可节省大量时间。

战斗：在世界地图上，本作采用了可见式遇敌，但进入素材的采取地点（迷宫）中后转为“踩地雷”式遇敌。我方有3人能够参加战斗，玩家要考虑己方成员各自持有的技能和秘技，编成优秀的队伍。另外，前列、中列、后列的队列也非常重要，把握敌我双方的攻击范围和当前能力去调整周全，具有相当高的战略性。之前放出的战斗截图让人觉得战斗包含了动作要素，而实际上战斗依然是标准的指令选择。

游戏的难度不低，尤其是后期，小队可能经常会被从未见过的强大怪物消灭，这时并不会GAME OVER，而是全员强制返回家里，并消费游戏中的一天时间。而且之前在迷宫里采集到的素材会完全保留，如果玩家想迅速推进日程，或懒得继续逛迷宫，不妨利用这种方法。

（文：胧月）


▲本作可用角色不少，组队的选择面很广，很有养成乐趣。


▲作成的道具还可应用于战斗，威力不低。


▲名为“光荣之手”的偷窃类技能（笑），小孩子切勿模仿。

苍天之下、忠奸自明！



PSP 信长之野望·苍天录 威力加强版

信长の野望・苍天录 with パワーアップキット

◆Koei Tecmo Games◆SLG◆预定2011年8月4日◆日版

《苍天录》是“《信长之野望》系列”的第10作，曾于2002年发售，如今玩家们熟悉的威力加强版将在今年夏天登陆PSP平台。

《苍天录》是系列史上首次可以让玩家控制非大名角色，而以军团长或城主的身分体验战国乱世的作品。众所周知日本战国是一个“下克上”的时代，玩家除了能够扮演大名率军统一天下，还可以在扮演军团长或城主时，暗地里与他国展开外交或私下串通。是忠于主公、做一名堂堂正正的武士，还是为了实现自己的野心而不择手段，一切的掌控权都在玩家手中。PSP版将包括12个剧本，登场人数超过1800人，威力加强版所具有的编辑功能自然也不会少，本作甚至还可以由玩家自行作成原创的历史事件，穿插在游戏的进程中。

（文：苍穹）



▲完全即时的战斗紧张感十足。



▲攻下稻叶山城后，信长就将以天下布武为志向。

从病毒的威胁下守护人类！



PSP 纳米潜行者

ナノダイバー

◆Takara Tomy◆ACT◆预定2011年9月1日◆日版

在纳米技术得到飞跃进化的近未来，人类遭到了未知病毒的侵袭。于是人们将治疗者的数据转换为纳米数据，输送进患者的体内，实行一项名为“纳米计划”的治疗方案——讨伐凶暴的病毒，将其成份带回进行研究。

如果说看到前半的说明大家会以为这是个医疗模拟类游戏，那么后半部分就能令你大吃一惊——现在还有什么不能《怪物猎人》化？玩家操控的角色在进入患者体内之前，需要做好战前准备，购入道具，制作武器等等。进入患者体内后，为了防止病毒感染扩散，需要迅速地寻找感染点、将其治愈。最终目标则是讨伐感染点附近的病毒，带回其成份后，又能以此为素材制作全新的武器。当然，这款游戏也是支持联机的，最大可以4人同时进行任务。目前模仿《怪物猎人》的游戏如雨后春笋层出不穷，且看本作表现如何吧。

（文：白菜）



▲巨大的病毒BOSS。



▲联机模式下，武器与装备各不相同的众位潜行者。

冲击的忍术ACT开战！

PSP **火影忍者 疾风传 终极冲击**

–ナルト－疾风伝　ナルティメットインパクト

◆NBGI◆ACT◆预定2011年秋◆日版



本作是人气动漫《火影忍者》改编作品"《终极》系列"的最新作，有别于系列前作1对1的对战形式，本作将以全方位动作为主。开发商将活用系列开发所累积的技术，充分利用PSP的机能，实现在PSP中同屏出现大批敌群，让玩家在掌机上体验畅快淋漓的"无双"式杀敌。《火影忍者》中角色们魅力十足的忍术奥义是系列的卖点之一，开发组更称本作的奥义演出将达到PS3/X360平台《终极忍者风暴2》的同级水准。迫力十足的BOSS战依然少不了，玩家可以从截图中看到，游戏的表现力即使与次世代家用机的《火影忍者》相比也毫不逊色，喜欢本作的同学们敬请留意《掌机王SP》今后的续报。

（文：酷洛洛）



▲BOSS战包含QTE要素，正确输入按键给予BOSS巨大伤害吧！



▲同屏人数比起PSP的"《无双》系列"也不遑多让。



▲春野樱奥义发动。

好孩子可千万不要玩哦！



PSP **女王之门 螺旋混沌**

クイ－ンズゲイト スパイラルカオス

◆NBGI◆S・RPG◆预定2011年7月28日◆日版

破甲神作《女王之门》再过一个月就要和广大玩家见面了，游戏的大部分系统和参战角色都公布得差不多了，内容丰富程度肯定远超前作，这次的"拼盘"为大家介绍两名新参战角色的相关情报。

第一名新角色名为阿流塔=卡托斯（アリュツタ＝カトゥス），是本作的原创角色，同时也是玛珑=玛卡珑（限定版游戏附赠的figma模型的角色）的宿敌，同样是一名魔法点心师。从外形来看是猫女型角色，利用右手的利爪和菜刀对敌人进行快速而无情的攻击。另一名参战角色是出自动画《百花缭乱》里的柳生十兵卫，是个某天从天而降的天然妹系角色，不过当她的另一个人格觉醒后，就能使用强大的柳生真阴流的秘剑技，以压倒性的优势横扫敌人。

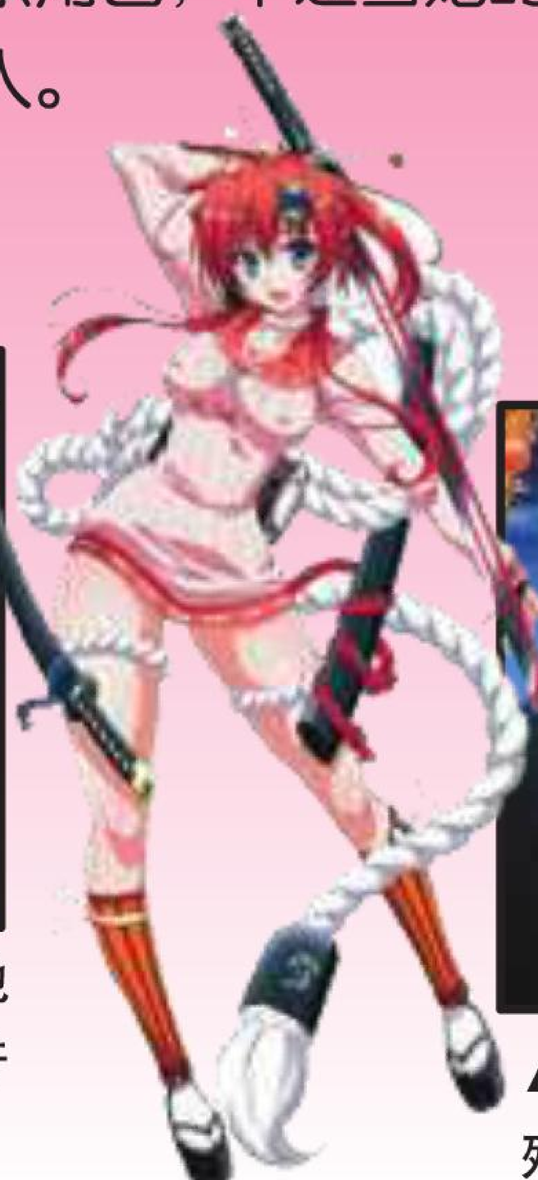
（文：阿鲁）

阿流塔=卡托斯



▲看样子是个贫乳傲娇娘，被她整天死缠着的玛珑=玛卡珑相当苦恼呢。

柳生十兵卫





▲转换人格之后的柳生十兵卫可是相当凶残的！

文 鲁俊 编 白菜 美编 咕噜



笑一笑十年少——搞笑游戏大盘点

古人云：纵千金难买一笑。这说明能让人发自内心一笑的事情很难遇到，尤其是在如今竞争压力巨大的社会中奔波求生，人们都疲于奔命而大多时候忘记了往日的笑容与快乐。有的时候获得快乐很难，仿佛快乐离你很远：工作中不断遇到挫败；爱情中一而再而三地被拒绝；家庭的小矛盾不断发生……有的时候一切事情看起来都像是上帝故意安排出来跟你作对的，于是你离微笑越来越远，离彷徨困惑越来越近。有的时候又会觉得快乐很简单：一个玩笑，一个鼓励，一句发自内心的话就能使你开心；一个意料之外的惊喜都会让你兴奋得睡不着，甚至晚上睡觉都能笑醒。其实想获得笑容与快乐并不难，只要有一颗易满足的心和宽广的心胸便可。于是，人类逐渐学会了自娱自乐，学会了搞笑。

搞笑，是指故意做出一些举动或者发表一些可笑的言论来引人发笑。笑是人类天生表情的一部分，它没有经过人类主观意识的驱动，是属于自发行为；而搞笑，则是人类主动去寻求快乐，更注重从生活和日常中主动发掘快乐，以此作为工作之外的放松和调节。它比笑更让人具有活力和创造力。搞笑的高层次境界就是，把不能笑的素材搞到能让人笑。从较早一段时间火爆的叫兽恶搞视频到最近万能元首恶搞视频，那些经典爆笑的恶搞视频最高时点击率高达10万余次，可以见其受欢迎的程度。如今，搞笑元素已经成为娱乐世界不可缺少的一样东西，电影、电视剧、动画和娱乐节目中都会加入适当的搞笑部分让观众得到放松。游戏中埋下大量的恶搞元素，然后再加上一点点趣味性便可以让玩家买账，《瓦里奥制造》便是一个成功的例子。当然，搞笑游戏可不止《瓦里奥制造》一个，下面我们就来看看那些能博得各位看官一笑的游戏吧。

乌龙派出所 胜利就是天堂！失败就是地狱！两津流 一掷千金大作战！

画面：8分
恶搞度：9分
猥琐度：8分
搞笑总分：8.5分

不少玩家应该都看过《乌龙院》吧？就算没看过原版台湾漫画，释小龙主演的电影版也应该看过吧？经典的搞笑品牌，让不少读者、观众回味无穷。“乌龙”一词也随之迅速走红，经常作为足球赛事中直捣自家龙门的代名词出现，并且还会用来形容新闻报道中的失误，如报道失实、资料错误、主持人口误等等。这款《乌龙派出所》则是一部爆笑动漫改编游戏，原作漫画由秋本治主笔，是从1976年起一直连载至今，超过三十多年历史的资深日本漫画，并在吉尼斯世界纪录大全上留有一席之地。其实作品原名翻译过来并不是《乌龙派出所》，而是《这里是葛饰区龟有公园前派出所》，因为原名太长，而主角总是做出无厘头的乌龙事情，便以中国人更易接受的“乌龙”命名。游戏的主角两津勘吉被人称作“不良警察”，不是说他是个坏人，而是因为他总是做出让人哭笑不得的事情，不仅如此，他还是一位视钱如命的人，曾立誓这辈子就为了存钱而奋斗。这位方块脸大叔眉毛浓密，并且连到了一起，两个耳朵也相当大，光看长相就能让人联想到“猥琐”二字。每天早上在濒临上班迟到的时间，两津勘吉总是骑着超速自行车在街道路口漂移，引来不少女交警的注意，因此，时常能在街上听见警车喇叭里的声音“前面的脚踏车马上停下来！你已经严重超速了”。除了骑车，两津勘吉走在路上都要逃避各种店员的追债，有跑过来飞扑的、有藏在井盖下面埋伏的、有骑电动车追的，甚至有开坦克来捕捉两津的（汗！主角到底欠了你多少钱啊）……在看望病人的时候，两津勘吉为了逗病人笑还能将自己的脸变成老虎机，各种表情随意拼凑，做出雷人的表情……两津勘吉雷人事迹当然不止这么一点，游戏的趣味性很强，众多的小游戏留给玩家自己去探索吧。（P.S.每次完成一个小游戏两津勘吉的警官服都残破不堪了，可见这位警官的生活是多么艰辛啊！

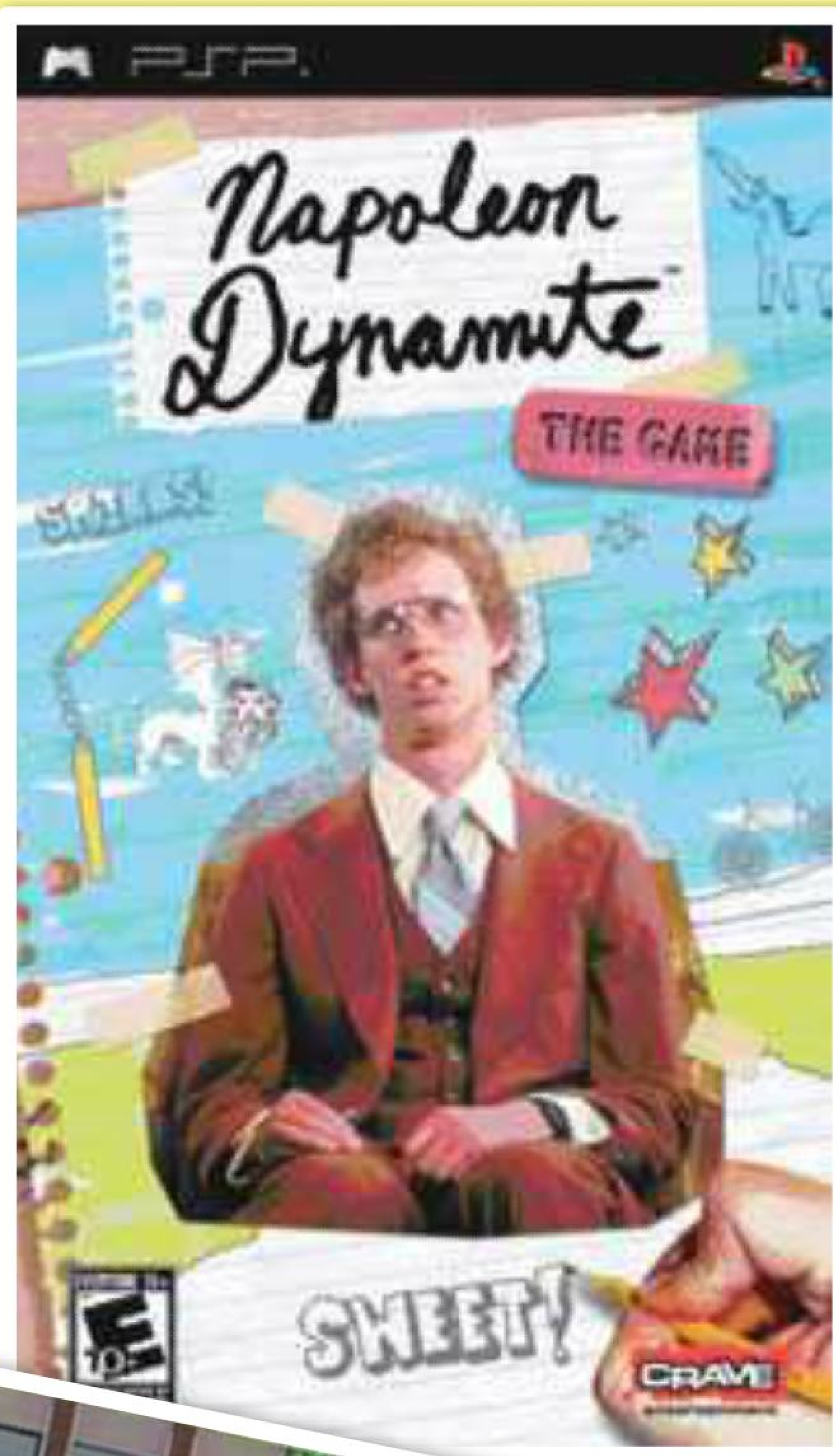




大人物拿破仑

画面：6分
恶搞度：9分
猥琐度：8分
搞笑总分：7.5分

拿破仑，人称“奇迹创造者”，法兰西第一帝国及百日王朝的皇帝、军事家、政治家，他曾几乎攻占了整个欧洲……打住，这个拿破仑虽然有名，但是他实在没有搞笑的天分，这里要说的是另一位拿破仑。他是住在爱达荷州普林斯顿的一名普通高中生，他有着一头蓬松的红色头发，穿着笨拙的登山靴，还有一些并不为人欣赏的特殊技能，同时他也有着和其他处于这个迷茫青春期的男孩一样的烦恼。《大人物拿破仑》是一款电影改编游戏，主角拿破仑的日常生活并不平凡，拿破仑和奶奶以及失业的哥哥凯普住在一起，他30岁的大哥还游手好闲，整天留恋于网络聊天室找寻自己的爱情。游戏是由许多有趣的迷你游戏组成的，真人的头像加上Q版的身体和卡通的背景让整个游戏看起来就相当滑稽。富有想象力的小品迷你游戏的内容也是根据电影里的事件所制作的。玩家可以把游戏当做射击游戏来玩，你能操纵拿破仑骑着天马射杀飞在天上的奶牛和白鳍豚；也可以把游戏当做音乐游戏来玩，让拿破仑在残破的宿舍中跳欧美最流行的舞蹈（那个动作真的不堪入目）。拿破仑还喜欢在自家的后院里陪一只长得像羊驼的动物玩橄榄球。（重口味！）总之，整个游戏仿佛是一个青春白皮书，让玩过的人都能看到自己年轻时候的样子。虽说拿破仑没有惊世骇俗的外表，也不属于典型贱格类人物，但他自骨子里发出的“囧”学生味和干出的脱线事情总是让人捧腹一笑。













蜡笔小新 呼唤传说怪物之都



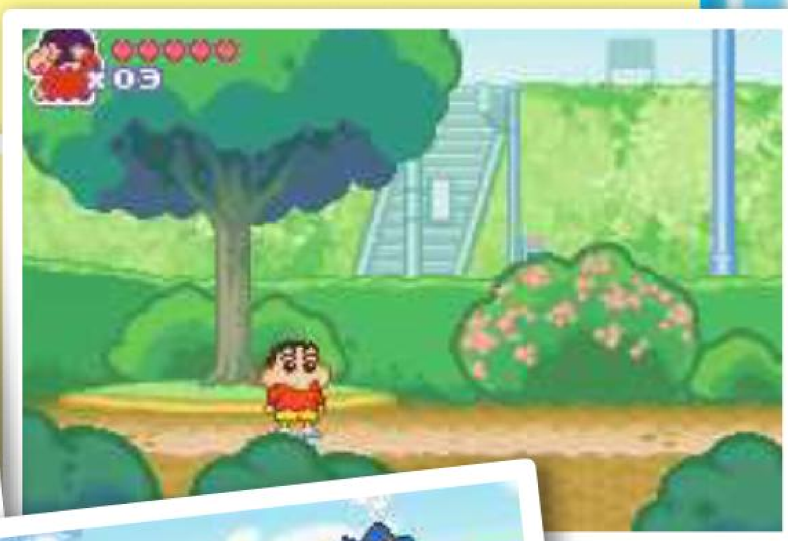
蜡笔小新算是个家喻户晓的卡通人物了。因为各种雷人的童言无忌，野原新之助（小新）被称为动画史上最“无耻”的小孩，同时也是最具张扬个性的时代卡通人物之一，深受小朋友和童心未泯人士的欢迎。游戏中也秉承了小新极度“猥琐”的风格——毛茸茸的短发以及脸上突出的一陀肉都被形象地表现了出来。当遇到美女的时候，小新会背对屏幕右手抓脑袋浮想联翩并露出诡异的笑容，另外，游戏中玩家按下方向键↓会有惊喜——咋一看没明白，仔细一看才明白这小新的蹲姿是把裤子脱下露出屁股，而且两坨肉还在不停抽动，最搞人的是按住方向键↓的同时还能行走，而且行走的速度还比普通直立行走要快。（坑爹呢！）不仅主角猥琐，敌人也是千奇百怪，可爱的沙皮狗、傻乎乎的肥猪，还有倒骑着充气鸭子的丝袜男……他们身上无时无刻散发着“猥琐”的气息。游戏最大的卖点换装系统也是格外搞笑，动感超人装、松鼠装、企鹅装、小象装、萤火虫装等等，（能给点正常的衣服穿么？）每种服装都会让小新拥有特殊的能力，这让游戏非常有趣，而且各种装束套上小新的身体总是让人觉得奇怪又可爱。笔者极力向玩家推荐小象装，不是因为这个装扮很强，而是因为可以让玩家们联想到动画里面的某个情节，同学们，你们懂的（大象大象鼻子长）。















瓦里奥制造

画面：7分
恶搞度：9分
猥琐度：7分
搞笑总分：8分



瓦里奥这个角色被设计出来的最大目的就是搞笑。臃肿的身段，粉红的蒜头鼻，波浪形的八字胡搭配上雷人的双下巴，这些特征叠加起来让瓦里奥更像是一个喜剧演员而非“《马里奥》系列”里面的反派角色。事实上任天堂也更热衷于将这个喜欢耍酷却总是遇到倒霉事的大叔作为游戏的主角，而在《瓦里奥制造》里，这位大叔更是大放异彩，可谓焕发了人生的第二春。游戏中瓦里奥出场都相当有魄力，在自己健身房里玩哑铃，得知玩家要来挑战他，得瑟不已，在蹦床上来回跳，一不留神用力过猛便来了个自由落体。在各种小游戏里，玩家大多时候都要操控瓦里奥完成各种任务，算起来一个小游戏不过2、3秒，不过个个都是趣味十足，而且越到后期难度越大，变化也非常多，有的时候总是出乎玩家的预料，让玩家失败并再次挑战的同时，闪出一个想法：原来游戏还能这么设计，太有趣了。比方说瓦里奥需要躲避疾驰过来的鲨鱼车，但是这车子开到你面前时会突然停下，当你起跳落地的瞬间再向你冲来；还有接扎啤的游戏，当玩家盘算着扎啤会以多快的速度从吧台方向滑过来时，它却从反方向溜走……这些不讲理的设定让第一次玩这个游戏的玩家都能会心一笑，这么好的游戏，没有体验的赶快去体验



八佑卫门

画面：7分
恶搞度：7分
猥琐度：7分
搞笑总分：7分

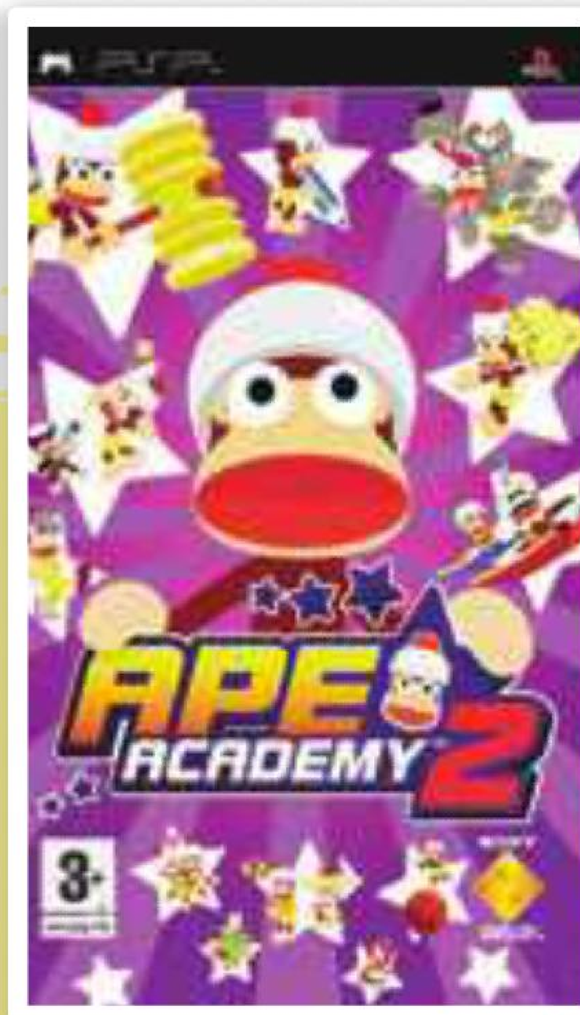
《八佑卫门》是一款风格独特的游戏，游戏中充满了恶搞。主人公八佑卫门形象异常简单，一个蛋状物体上嵌着一双小眼睛，再加上鲜艳的粉红色香肠嘴。游戏的目的也是非常搞人，这么可爱的主角为了抢夺更多的嘴巴，便像打了鸡血一样同敌人进行战斗。游戏中，玩家需要灵活运用主角的嘴巴来通过重重阻碍到达目的地——话说这张嘴的能力可是相当强劲，不仅可以伸长，还能抓住墙壁，帮助八佑卫门攀到高处，甚至必要的时候还能把嘴巴扔出去做一次回旋运动以此收集够不着的道具（汗）。当玩家有一段时间不控制主角时，它会不停的放屁，放屁的声音非常可爱，而放出的屁也是相当有杀伤力的，如果同伴在旁边闻到了会被臭晕……（汗！）不光主角拥有这样个性的长嘴，每个登场的角色都拥有这样一张充满恶搞的嘴，而且都能伸长。如果一句话来概括游戏的话，笔者只想说五个字：好多嘴巴啊！游戏虽然如此可爱，但是游戏的实质内容却并不含糊，并非纯低年龄向。此游戏的焦点——嘴巴，在游戏中可谓表现得淋漓尽致。另外游戏中还导入了丰富的收集要素，每一关都有一定数量的嘴巴等你来发掘，想要完美的话可是难度不小的。





比波猴学苑2 亲亲猜拳玩猴戏





画面：7分
恶搞度：8分
猥琐度：7分
搞笑总分：7.5分

这是一款娱乐性和搞笑性都爆棚的游戏。游戏以可爱的比波猴为主角，以迷你游戏合集的方式进行。看到游戏的标题有不少人认为该作只是个简单的猜拳游戏，那你就太低估此作了。猜拳的卡牌只是对游戏的结果产生影响，而真正有趣的是每一个迷你游戏的过程。哔啵猴本身以国人的审美标准来看，也不算非常可爱，但是游戏中，1对1的各种挑战游戏里，这些猴子为了博取玩家一笑不惜搏命。大家都见过拔河吧？见过在山顶上拔的吗？输的一方直接掉下悬崖……海上对决也是各自驾驶一艘船，并操控一架炮台，直到把对方击沉或者被击沉才算分出胜负。大家也都见过吹气球比赛吧，这里两只猴子用打气筒给对方屁股后面的巨型气球充气，动作比对方慢就有被炸飞的可能。（太危险了！）就连最基本的赛跑也不忘增加危险值，地点选在山坡，竞速的同时后面还有巨大的石块追随，跑得慢的直接与大自然合体，这真是全面提高赛跑成绩啊。最搞笑的是对决的两只猴子各自被绑在一根大香蕉上，靠使劲摇晃看谁先站起来（这个真的很囧）……本作中每一个小游戏都设计得长短适中，这些游戏玩起来简单、有趣，非常推荐此游戏给喜欢前作或者喜欢玩益智游戏的玩家。就算你不为了通关，看看这些倒霉蛋的玩命竞赛也是乐趣无限的。



普利尼 我做主人公可以吗？



画面：8分
恶搞度：8分
猥琐度：6分
搞笑总分：7.5分

普利尼是谁？普利尼是史上最弱的游戏主角！普利尼原本是《魔界战记》里面的杂兵角色，在这个游戏中却当上了主角，这个设定秉承了《魔界战记》一贯的搞怪风格。普利尼原本是被艾多娜以金钱雇来的随从，其外表看起来是个又萌又傻的企鹅，体内则装着

罪人的灵魂，上辈子在人间犯下的罪必须经由工作来偿还，所以普利尼需要不断工作才能得以升天。某天，普利尼被身为雇主的魔神艾多娜叫去房间，平时就已经旁若无人的艾多娜因为自己的点心被偷走而心情更是格外差，愤怒的她命令普利尼找到“究极的点心”，如果规定的期限之内找不到合她意的点心就会受到比死还可怕的惩罚。处在魔界最下层的普利尼没有拒绝的权利……（悲催！）就这样，史上最弱主角开始了自己的旅程。不知道是不是为了突出主角的弱势，游戏后期的难度不是一般的高，身单影只的普利尼每次都遇到比自己强大上千万倍的BOSS，（普利尼：开玩“喜”呢！）普通的ACT爱好者也只有Restart无数次才能将游戏进行下去。（P.S.游戏中按住○键是让普利尼转圈，再松开是跑，如果圈转多了我们的超弱主角可是扛不住的，直接眼冒金星不能动弹了。）







爱·超兄贵



画面：6分
恶搞度：8分
猥琐度：9分
搞笑总分：8分

大多数玩家对《超兄贵》这个游戏系列并不熟悉，其实这是一个成名非常早的系列，它最早于1992年在PC Engine Super CD上出现，当即获得了极高的人气。当赫赫有名的《电子游戏月刊》（EGM）在某期发表了该作的PS2版截图时，它立刻在美国也引起了一阵轰动。游戏成名是因为游戏中健美肌肉风的角色与荒诞无稽世界观。这款游戏也是“兄贵”一词开始被扭曲盛行的源头，而它也坚决贯彻了该词扭曲后的内涵。游戏中无时无刻不晃动着肌肉横行的男人，有时候也还止一个，而实际上这款游戏只是一个横版的STG……就游戏的通关过程来看该系列亮点不是很多，但游戏中充斥的各种肌肉发达的型男让游戏彻底变成了搞笑游戏（确切地说应该是雷人游戏）。也许第一次接触这个游戏的玩家心中会闪过这样一个想法：是不是游戏的设计者小时候受到过心灵上的创伤？游戏一开始选择男女主角之后还会有辅助角色选取ADON和SAMSON，两个皮肤泛黄的肌肉兄贵仅仅穿着裤衩，表情极度猥琐。（玩家：真的要带着他们进行游戏么？）游戏过程中，甚至在屏幕上方的得分数据旁边也会有你的辅助人物的图标在做俯卧撑。除了主角雷人以外，敌人也是千奇百怪，肌肉男穿着底裤拿着枪，背后却有一双天使的翅膀；一个老男人的大头，梳着辫子头，从鼻孔里发出子弹——最雷人的是第二关的BOSS，一个全裸的皮肤白皙的肌肉男坐在洗脚盆里飘在空中……



水色学园

画面：7分
恶搞度：8分
猥琐度：6分
搞笑总分：7分

这款游戏在日本游戏媒体界获得了较高的评价。咱们的主角是一个脑袋上带天线的肉球，四肢是四个轮子，走起路来神似迈克尔·杰克逊的太空步。该游戏的剧情非常有趣，角色们看起来也傻得可爱。主角在一个天气爽朗的日子兴高采烈地准备入学，在路上碰见一个形似邮箱的好友，这个好友声称自己比主角优秀，主角自然不服，两人相互举出能表现自己优秀的雷人例子……最后，这位“邮箱”说自己已经会写字了，主角犹如晴天霹雳，原来自己还不会写字，遂开始写字的修炼（这种主题的游戏还真是少见）。上第一节课之前，主角和同学讨论来授课的会是怎样的老师。美女？帅哥？慈祥的老太太？此时教师门被打开，主角大惊：“一头牛？”一个黑乎乎的球状物体，带着王冠，还有两个尖角，走上讲台，还“哞——”地一声长叫，而且还没上课便开始吃草。（这是教室还是动物园？）游戏的主题是写字，玩家如果没在规定的时间内写出正确的假名，那么可怜的主角就会遭受各种惩罚的折磨——自爆或者被16吨的铁砣压扁（连学习都这么危险）！总的来说游戏的剧情非常有趣，主角学写字的过程中不断有笑点出现，如果你有一定的日文基础，可以在游戏中体验到更多的乐趣。



半熟英雄DS

画面：7分
恶搞度：9分
猥琐度：9分
搞笑总分：8分

《半熟英雄》是Square Enix在1988年推出的一款创意型RPG作品，同时也是日式贱格搞笑游戏的代表。系列一直以本身独特的风格吸引着大量的玩家，让玩家在游戏中好比在看一个爆笑娱乐综艺节目。NDS上的这款游戏讲述了有一个半熟王国，国家终日保持着和平，同时也让国王感到非常无聊。而国王是一个爱吃蛋的小孩子，只要有蛋吃他可以什么都不管，但这个半熟国王有一个十分厉害的本事，他可以从各种各样的魔法蛋中召唤出各种威力无比的怪兽。由于实在太无聊了，他的大臣们决定让他率领军队去统治一个未知的小岛（真是没事闲得蛋疼）。该作中的怪物形象可以说是古怪又搞笑，而且经常上演一大堆奇形怪状的怪物混战的场面，非常欢乐。这位外形酷似《魔神英雄坛》主角战部渡的半熟对眼国王不仅笑容猥琐，而且从魔法蛋中召唤怪兽也是十分搞笑的。游戏就连咱们主角作战的岛屿也不忘恶搞一番，从上空俯瞰岛屿就是一个猥琐胖子的造型……此作是NDS上早期几款日式RPG之一，由于该系列比较冷门，可能不少玩家都错过了本作，笔者强烈推荐这款以搞笑的剧情和人物为卖点的游戏给那些还没有尝试过本作的朋友。



维他命Y



画面：8分
恶搞度：9分
猥琐度：6分
搞笑总分：7分

《维他命Y》是2008年3月在NDS平台上发售的恋爱冒险游戏《维他命X进化》的迷你游戏集合。迷你游戏集合一般少不了搞笑元素，游戏开场便汇集系列人气角色的可爱Q版造型，并在贝多芬第九交响乐的背景音乐下闪亮登场。D3公司在Loading画面都不忘恶搞一番，Q版人物坐在马桶上，拉下冲厕所的开关，不是将洗手间的门打开现场直播，就是马桶爆炸。（这个洗手间好给力啊！）角色介绍会以学生证的形式将学生的基本信息告诉大家，可是你说后图学生证上这个学生是哪来的？游戏中的小游戏也是妙趣横生：站在小河边的石堆上将鱼一脚踢上巨大的猫神像嘴里，直到喂饱神像，失败则老师和学生一起变成猫；美型角色带上猥琐的被涂花的眼镜，而玩家则要将角色被涂花的眼镜擦干净。除了画风诙谐以外，在大量语音配合下，游戏的恶搞水平又达到了一个新的高度。如果你是《维他命》的忠实拥护者，这款游戏你绝对不能错过。





超毅力小学生

画面：7分
恶搞度：9分
猥琐度：10分
搞笑总分：8.5分

这又是一款以校园为主题的爆笑恶搞游戏，可别小看这种低龄向的游戏，这款同名爆笑漫画作品《超毅力小学生》改编的横向卷轴动作闯关类游戏的搞笑水平可是一流的。主角“三无”少年（没有家，没有钱，没有衣服）——蹦比太，在游戏中需要使用各种道具和猥琐的根性技能，去阻止企图掌控主人公所在小学的暗黑学生会。蹦比太和班上的学习委员平时正常的时候都会以可爱憨厚的小学生形象出现，一旦受到刺激，他们将会变成大鼻孔、厚嘴唇、满脸皱纹、发型恶心、表情猥琐的大叔脸。而主人公的校园之旅也是异常的艰辛，走在校园里，不仅有恶犬，有不停拉屎的鸟，还有藏在草堆里朝他扔纸飞机的坏学生；在树林里行走，树上还会掉下各种虫子和茶杯，甚至还有水壶……游戏中的下屏幕会有得分和巨大的蹦比太的脸，每当受到攻击时，头像会变得非常沧桑（6岁的身体，





60岁的外表），当玩家长时间不操纵邦太比的时候，他会变成大叔的形象原地做出玩掌机的动作（雷）。除开剧情中那些猥琐大叔形象和充满恶搞的对话，游戏的最大亮点就是BOSS战了。第一关的BOSS便是一只会变身的熊，而打败它的方法是让蹦比太变成大叔流口水将它冲倒，然后过去踩脑袋……（可以不要这么猥琐么？）这款作品绝对是让玩家边玩边笑的作品，在这里笔者就不剧透更多的笑点了，留给大家自己体验吧。

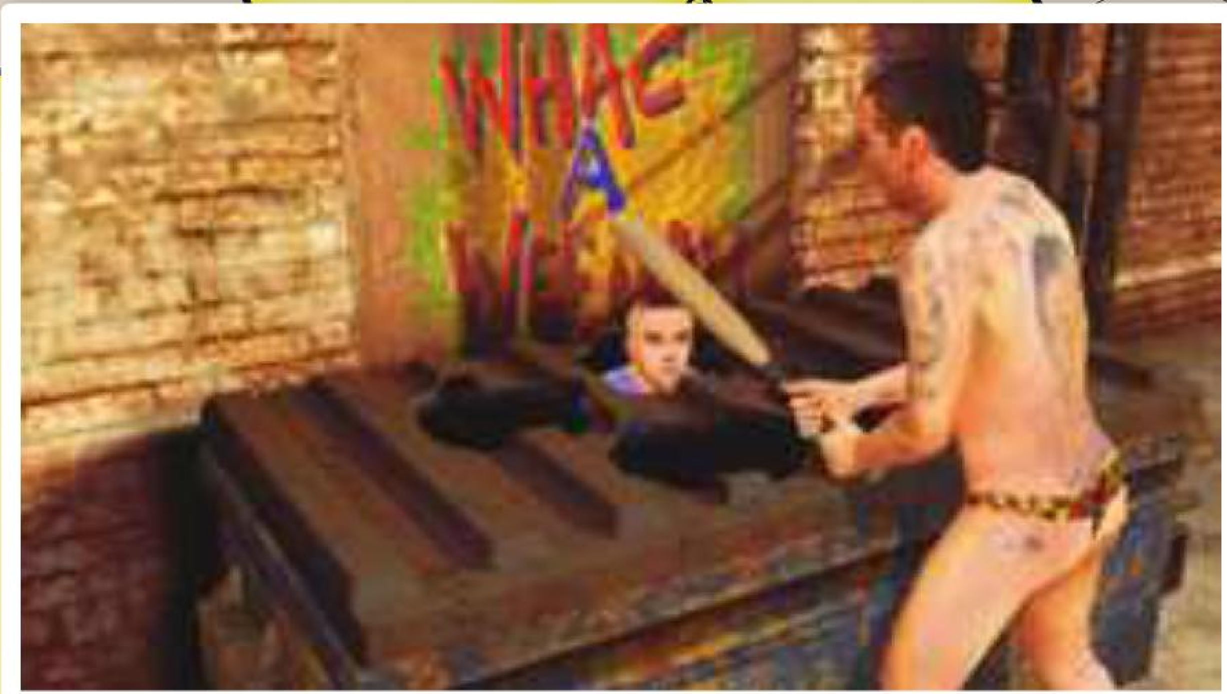


Jackass蠢材秀





虽然在上辑的专题里笔者已经说过了这个游戏，但其优秀的素质值得再推荐一次。Jackass是一句美国俚语，主要用来指那些看起来很愚蠢，总是挨打却又自虐性地找打的小丑型人物，游戏由同名美国MTV频道的电视真人秀节目改编。节目中，演员们大玩各种变态的自虐与互虐游戏，例如拿夜壶里的某液体冲凉，裸奔到消防局门口摆个造型，要不是就是钻进皮口袋让大家拿皮鞭不断抽打，看口袋在多长时间之后会被打破，还有坐着购物车撞墙……介于游戏让Jackass们来到了更为宽泛的虚拟地带，角色们不用担心疯狂行为的后果，所以游戏中的搞怪尺度更是只能用惊人来形容。站在山崖上一脚将同伴踹下，倒霉的同伴在翻滚的同时还要躲避沿路的岩石和仙人掌，最后落入山脚下的水塘。这样玩还不够刺激？那再来到高楼的楼顶，推着购物车看谁滑的远，如果不注意刹车，那么随着“AH！”的一声，咱们的Jackass又会来一次高空自由落体。玩过了刺激的游戏，再来点猥琐的……穿着裤衩到大型超市跳个舞，又或是在粪池前面玩拔河，输的直接一头栽进“黄金坑”。Jackass们一直都在挑战人类恶搞的下限，当笔者拿着小P在和朋友聚会的时候玩这个游戏，不少观看的人的忍不住笑出了声，Jackass无愧于“搞笑游戏之王”的称号。









忙碌的现实生活中，我们需要有点乐子可寻。我们没有多少时间去仔细寻找生活中的笑点，也不能指望身边总是会有一个人绞尽脑汁逗你开心，而在游戏中寻找快乐却是一个不错的选择。以上是笔者为大家精心挑选的掌上搞笑游戏，希望玩家们能够在这些游戏中开怀一笑，忘记炎炎夏季给人们带来焦躁。

游戏文化频道

Game Culture Channel

本辑的“游戏文化频道”包含两篇文章。其一是由小编酷洛洛带来的《仙境传说》历史回顾，讲述该系列从诞生到经历PC网游再到掌机平台的发展过程。第二篇是由撰稿人带来的游戏平衡性小结文章，从PVP和PVE两个角度分析游戏的平衡概念。

《仙境传说》历史回顾

《仙境传说》这名字对于家用机玩家来说或许还不太熟悉，但对于曾经接触过或正在刷副本的网游玩家来说，绝对是如雷贯耳。借着《仙境传说 光与暗的皇女》发布之际，酷洛洛将借本辑“游戏文化频道”，带大家了解一下这系列的发展里程。

文 酷洛洛

★起源——《仙境传说》漫画版



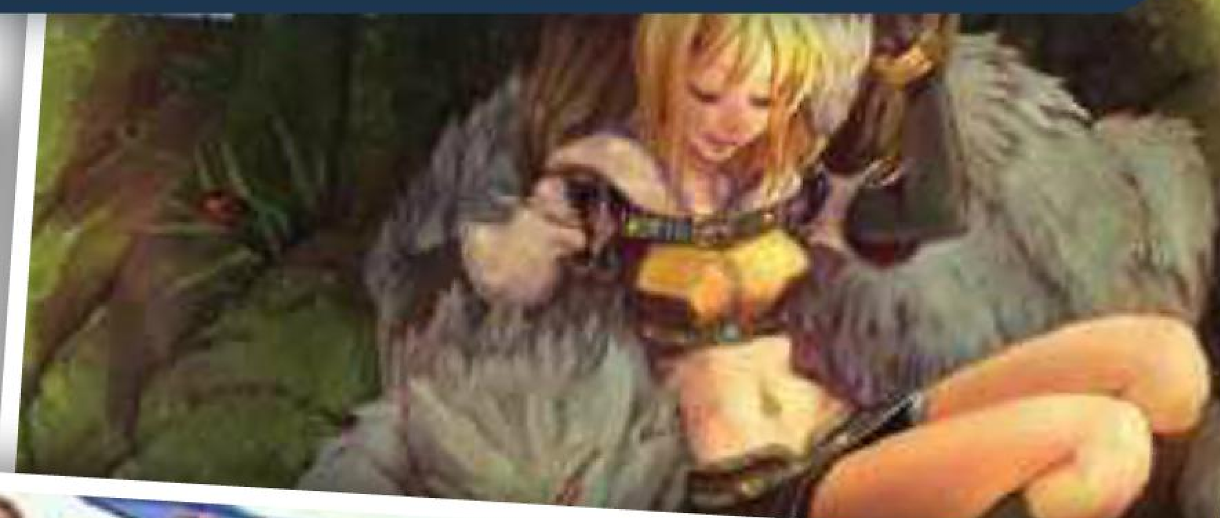


追溯“《仙境传说》系列”的起点，最初是由韩国漫画家李命进绘画的奇幻类漫画，故事讲述北欧神话“众神的黄昏”数百年后的重生世界，而主人公CHAOS是一名冲天发、前世为光明之神的热血剑士。虽然这是一部以北欧神话为背景的作品，但其中也混合了龙、气、封印符等东方元素，主人公CHAOS与其说是一名剑士，更像一名运用各种剑气、犹如神龙附体般的武侠，因此网游版的职业形象更多是取自各种路人冒险者……如此天马行空的中西合璧设定，对于观众来说有着十足的包容力。而出色的人设也是使漫画版备受瞩目的原因之一，这也使得《仙境传说Online》在开测之前就已经赚得足够的人气。遗憾漫画《仙境传说》只连载到2002年发售的第10卷，李命进更于2007年宣布封笔，原作漫画就此成为了绝唱，其更被FANS戏称为韩国版的富坚义博（《幽游白书》与《猎人》作者）。不过相信李命进当初也想不到，这个挖到一半的坑居然会被改编成网络游戏。

★一代经典：《仙境传说Online》













2002年9月18日，韩国网游开发商重力社（Gravity）根据同名漫画版《仙境传说》改编的MMORPG《仙境传说Online》（简称“RO”）于韩国进行第一次封测，自公布就广受玩家的好评。封测首日玩家人数已经达到了6万人。同年《RO》先后登陆日本和中国。2003年1月1日，国服第一天外测的玩家人数已经飙升至7.5万人，服务器全线爆满。重力社也借着《RO》的大热上市美国证券交易所。

。游戏3D建模构建华丽的地图场景，而人物则以2D纸娃娃来表现人物的清新可爱。除了丰富的职业系统外，卡片系统是游戏的一大特色，玩家击倒怪物后可以随机获得相应的卡片，而这些卡片嵌入装备后可以获得各种特殊效果，一些珍贵的强力卡片往往可遇不可求，玩家私下交易甚至可以炒至上千元人民币。当时国服的代理为智冠和游戏新干线，代理授权时间为2年，期间



先后推出了EP1“宠物情人”、EP2“爱情竞技场”、EP3“梦幻之岛”等七套资料篇，在资料篇“黑色派对”上线的时候，RO国服人数已经推到100万，创造了网游历史上的奇迹。不过其后随着授权到期、智冠与新干线的离去，《RO》国服的辉煌便一去不复返，营运商转为盛大之后，国服人数瞬间暴减至10万余人。

网游产业特征是起步快、衰落也快，每当一款新网游公开测试，每个服务器中必定聚集了成千上万的玩家尝鲜，然而要维持稳定的在线人数及吸引玩家进行消费，不但考验营运策划的思维，也考验游戏的整体素质。进口游戏的水土不服、营运商资金运作状况、外挂、市场策略等问题时刻威胁着网游生命，据统计，从2000年至2009年，全球因营运问题关闭的大型网络游戏就高达一百多款，平均每个月就有一款网游从玩家视线中消失。虽然作为续作的《RO2》中途落马，但《RO》自2003年面世至今依然在多国处于营运状态。但真正将《RO》发扬光大的还是数Gungho营运的日服，时至2011年《RO》仍是日本同时在线最高的网络游戏，月平均在线人数依然可以维持在3万4000人左右。



▶当时《RO》的代言人还是著名歌手孙燕姿。



◀国服当年一片繁华的景象。

★不得不提的同人游戏——《仙境传说格斗版》

因《RO》火热而衍生的同人游戏非常多，但老玩家印象最深的同人作品莫过于《仙境传说格斗版》（Ragnarok Battle Offline，简称“RBO”）。其为日本同人社团“春风亭工房”在2007年推出PC平台的一款清版过关游戏，凭借其可爱生动的Q版人设、严谨的系统、以及那流畅而不失华丽的画面，自推出后便获得极大人气，游戏以网游版《RO》为舞台背景，玩家可以从剑士、服事、魔法师、盗贼、弓箭手、商人这几个初级职业中选择其一展开冒险，虽然作为清版过关，但游戏中也有着类似网游版一样的培育要素，网游版的技能效果、属性值对角色的影响都能完好地在这款单机动作游戏中表现出来。优良的手感和各种隐藏要素，使得本作有着十足耐玩度和研究性。《RBO》的各关卡也十分忠于网游版的设定，还能反映出当时一些玩家现象。如关卡“机械帝国”中，敌人全部都是机械人形态的剑士，这里的机械人指的正是使用非法程序自动打怪的玩家角色,即外挂……，另外本作还支持最大3人同时游戏，十分适合于好友同乐。《ROB》



▲《RBO》一图：拒绝外挂，相信这也是不少网游玩家的心声。



▶登场的怪物都变得异常可爱。



推出过EX1、EX2、EX3资料篇，而台湾营运商智冠更代理推出过本作的中文版，其素质可见一斑。

▶《RO》的主城“普隆德拉”出现在游戏的背景画面，



★艰难重重的续作：《仙境传说Online 2》

任何一个平台都有着自己的硬件更新周期，家用机如是，掌机如是，电脑网游就更是如此，加上电脑并不是一个封闭式平台，一块新CPU、一块新显卡的推出都可能会把整个产业的硬件要求拉高一个门槛。当时已营运两年的《RO》在中、日、韩等亚洲地区都有着相当高的人气，也并不代表凭借2D纸娃娃+3D场景的俯视角MMORPG，可以在众多如《魔兽世界》等全3D建模的大型网游来击下立于不败之地。于是重力社决定将《仙境传说》这个品牌进行延续，公布了续作《仙境传说Online2》，游戏采用虚幻引擎2制作画面，相比2D+3D的《RO》有着飞跃的提高。在系统方面游戏也最大保留了前作的特征，服装设计、卡片系统、各阶职业技能的完好地继承到3D人物建模的《RO2》中。音乐方面前作其实已经十分出色，而这次厂商还请来曾参与《信长的野望》、《∀高达》、《创圣大天使》、《超时空要塞 边境》编曲的菅野洋子担任背景音乐制作。使得《RO2》在当时长期占据最期待网络游戏的首位。



本作于2005年在韩服投入封测，按照计划，如无意外应该可以在2007年前正式运营，然而好事多磨，在封测期间出现各种问题，如服务器不稳定，玩家无法正常登入，甚至出现刷钱BUG这种致命错误，问题直至2007年正式运营时依然没有得到完善的解决，初生的婴儿就此夭折——《RO2》韩服运营终止。

值得庆幸的是，开发组遭遇失败之后并没有打算放弃《仙境传说》这一经典品牌。经过一番回炉重新整编，游戏以全新的副标题登场——《仙境传说Online 2 第二传说》。这次回炉并不是单纯地修正BUG，就连游戏画面引擎也从虚幻引擎2改为Gamebryo引擎，可以说把全部推倒重来。新的《RO2》为了让故事与前作具有衔接性，还找来了漫画版作者李命进对故事剧情进行监修。游戏2010年韩服再次开启封测，虽然期间依然遇上不少问题，不过相信这款制作多时的经典续作一定会以正式营运的姿态出现在FANS的眼前，顺带一提，虽然国服至今尚未进行任何测试，不过代理商方面早以名花有主，它就是曾经代理《魔兽世界》的第九城市。





▲《RO2》游戏截图



日服的动漫战术：《仙境传说 动画版》



日本向来以动漫产业见长，这点是无庸置疑的。不少模型周边厂商常会与动画制作商合作推出动画，展开互惠互利的商业策略，而网游也是一个道理。当时正值日服推出新二转职业，于是由重力社就连同Gungho和东京电视台推出《RO》的改编动画《仙境传说 动画版》，并于2004年于4月6日开播。故事讲述少年剑士罗恩与少女服事尤法，从卢恩·米德加尔特王国出发展开冒险，经过各种悲欢离合和激烈的战斗，成长的两人最终结成一对。为了让网游玩家在动画中得到共鸣，动画版的故事舞台完全沿用当时的《RO》的设定，就连里面的角色服装和招式都完全忠于网游版，更请来了阪口大助、水树奈奈、子安武人等著名声优为主角一行献声。故事中引用基督教的七宗罪：傲慢、妒忌、暴怒、懒惰、贪婪、贪食、色欲，形容为复活最终BOSS黑暗魔王所需人类的七种心魔，而这名在游戏中曾让玩家叫苦连连的BOSS角色，最终被建立在信赖和希望之上的罗恩众人所消灭。

动画版初期素质尚佳，罗恩后期转职为新二转职业的十字军虽然宣传意图明显，但也博得FANS不少掌声，遗憾到了后期人物出现崩坏，剧情方面也略微狗血，但总的来说也算给FANS交出一份满意的答卷，其后动画版更曾被改编为打字游戏。动画播出后所聚集的人气也在当时的《RO》日服得到体现，：凭借《RO》日服的大热，营运商Gungho于2004年的总营业额急升至42亿日元（约3亿4千万人民币），而其中《RO》的品牌依赖度达到99%；次年5月21日Gungho在日本《仙境传说》玩家祭“RJC2005”上宣布，《RO》日本同时在线人数已突破10万。





易主：重力社遭软银收购



2005年韩国网游界最具轰动的事件莫过于重力社被日本大型IT集团软银（SoftBank）收购。当时正值网游业高速发展时期，各厂商纷纷对这块大蛋糕随延三尺，随着竞争加剧，2005年重力社的财报共计1330万美元，同比去年下降13.3%。之前重力社曾计划终止与Gungho授权，直接进入日本市场淘金，这一举动无疑对当时财政收益几乎完全依赖《RO》的Gungho造成极大压力，而此时重力社股价下降正好成为他们收购开发商的大好时机。2005年8月30日，重力社最大股东金正律宣布将他和他家族成员持有的52.4%股份全数转卖给软银集团旗下的EZER与Groove公司，该两公司的股份则由软银CEO兼前Gungho主席为孙正义、与现任Gungho主席孙泰藏两兄弟个人拥有。这款韩国网游一时间变成了日本网游，日服营运商Gungho变相成为开发商。此收购事件不但在日韩两地造成轰动，对当时《RO》与《RO2》国服的代理之争也造成影响。无心插柳柳成荫，如今看来正因为韩厂变成了日厂，这一交易也成为了《仙境传说》进入传统电子游戏平台的跳板。

★首轮试水：NDS《仙境传说 Online DS》



日本游戏厂商在网游开发方面与韩厂存在一定差距，无论是PC平台的游戏优化，还是防外挂等网络安全领域……重力社被收购后，Gungho自然掌握了《RO》的发行大权，于是在2008年12月18日推出了首款非网游平台的系列作——《仙境传说Online DS》。

NDS版严格上只能算是一款单机修改移植版，因为游戏中的建模、贴图、角色、怪物、技能效果、音乐以及各种系统，90%都是沿用网游版的素材，不由得让笔者吐槽Gungho的“拿来主义”。剧情方面倒是完全原创，且在游戏中占据相当大的比重：讲叙追求变强的主人公，遇上了失忆的萨满巫师少女榭拉，两人在共同冒险期间，与剑士路西法等人建立公会，并从榭拉的身世发现隐藏在黑暗的巨大阴谋。游戏方式以全触屏去完成，在NDS的下屏上点击画面控制角色移动、选择技能攻击，很有网游版的感觉。NDS版也加入了一些新内容，例如通关后可转职为隐藏职业萨满和黑暗骑士，部分技能也作出了调整。游戏的整体素质算是可圈可点，不过用NDS来重现PC网游画面实在有点不敢恭维，因此本作吸引的大多是熟悉《RO》的老玩家。当时日本游戏杂志《FAMI通》对本作的评分为7/7/7/7，游戏首周销量为3万3219套、累计销量为4万49470套。由于《RO》在国内也有着相当的知名度，国内汉化小组亦本作进行了汉化，感兴趣的新玩家以及想重温当时感觉的前《RO》玩家不妨试试。



★改头换面：《仙境传说 光与暗的皇女》

近期Gungho再次在掌机平台公布《仙境传说》新作，但这次并不是我们熟悉的俯视角RPG，而是更具战略性和日式游戏风格的S・RPG。从目前公布的资料中，本作的舞台彻底脱离卢恩・米德加尔特王国，《RO》的纸娃娃系统也废除了，为人熟悉的似乎只剩下中角色所属的职业、怪物和技能招式。不过有了《召唤之夜》的班底参与，该S・RPG的制作质量应该大可放心。到底这次Gungho如何在掌机平台上再次演绎这款经典之作，我们拭目以待。



游戏的平衡性

文 koflover 编 胧月

我们在评价一款游戏的好坏时，除了画面和音效外，往往会使用“游戏性”这个词来作为游戏的一项评判标准，那么“游戏性”到底指的是什么呢？按照人们一般的表达习惯，游戏性指的就是游戏的有趣程度，即“使游戏好玩的特性”，并不是指“游戏的性质”。使一款游戏变得好玩的因素有很多，而且由于玩家欣赏水平和个人喜好的区别，对于不同玩家来说，衡量一款游戏是否好玩的标准肯定是不一样的。尽管玩家的审美观有所不同，但有一项标准却是放之四海而皆准的，这就是游戏平衡性。

也许您曾经玩过一款令您期待已久并确信万分有趣的游戏，但实际的感受却是大失所望。这款游戏的故事剧本非常出色，画面表现也很不错，游戏类型也符合您的胃口，但实际玩起来的时候却让人感到单调而饱受挫折，这就是由于游戏平衡性不佳而导致的。关于游戏平衡性的定义，著名的游戏设计师，“《文明》系列”的创始人席德·梅尔曾经说过：“一个游戏是很多有趣选择的集合。”如果游戏过程中总是有各种不同的选择，而且每一种选择都能保证游戏的正常进行，那么这款游戏的平衡性就是比较理想的。具体在不同的游戏类型中，游戏平衡性的表现也是不同的。

★PVP游戏的平衡性



对于PVP游戏（即玩家之间能够相互对抗的游戏，Player Vs Player）来说，游戏平衡性的标准是“确保游戏中的任一元素都有超过其他元素的优势，而其他元素也拥有超过这种元素的优势”，简单来说，就是游戏元素要有“相生相克”的概念。“石头剪刀布”是一种最基础的游戏平衡模型，三种元素各自都克制一种元素，也被另外一种元素所克制。这就使得游戏中没有一种元素是最好的，因为总有其他元素能够击败它，每种元素都有各自的强项和弱项，这正是游戏平衡性所要追求的标准。而“阴阳五行”则是另一种朴素的模型，它同时包含了“相生”和“相克”两种关系，相比起“石头剪刀布”来说更适用于构筑游戏元素的平衡模型，甚至直接被用于属性相克关系的设定。阴阳五行体现了哲学的对立统一论和一般系统论，用一句话简单概括它们的关系的话，那就是“每一种元素都有克制和被克制的元素，也有加强和被加强的元素”。

游戏元素的平衡意味着玩家在游戏中有更多的选择，可以根据既定的规则和自己的喜好来组织起一定的战术策略，在玩家醉心于钻研战术策略时，所谓的游戏性也就体现了出来。一个平衡的模型要求双方的胜利机会均等，看起来有些单调呆板，但实际上这正好能体现出玩家的统筹规划能力。以“石头剪刀布”的模型为例，假设双方都必须把这三种元素各使用一次，三回合内双方出招相同的话就会导致平局，如果调换一下出招次序，形成石头对剪刀、剪刀对布、布对石头的局面，那就意味着完胜。又如“田忌赛马”这个故事中的例子，如果能将资源进行合理的统筹规划，那么就能够取得事半功倍的效果。这种思路看似简单又包含着深奥的哲理，对于PVP的玩家双方来说，一切策略其实都来源于此。

除了基本的游戏平衡模型以外，作为一款成功的PVP游戏，还要考虑到如何处理玩家之间的平衡，即“如何把不同条件的玩家置于一个公平的环境下进行游戏”。这个“不同条件”是一个非常宽泛而复杂的概念，这是由于人与人之间的先天和后天差异所导致的。举例来说，如果篮球场上只有中锋和后卫一对一单挑，并且只允许篮下进攻，那么身材更高、力量更好的中锋肯定会有更大的胜算；但篮球比赛本身是5对5的团体对抗，又有三分线和合理冲撞区的设置，这些都给那些灵活的后卫提供了发挥优势的空间，所以中锋和后卫在篮球场上就拥有了一个公平的对抗环境。PVP游戏同样也是如此，只有让不同条件的玩家都有参与公平对抗的机会，游戏才能更受到玩家的欢迎。

在PVP游戏中，玩家的身高和力量对游戏来说几乎是无所谓的，体现出差别的主要是玩家投入的时间和技术水平，在收费游戏中还有耗费金钱的区别。玩家投入游戏的时间有长有短，如果耗费大量时间的老玩家与初出茅庐的新玩家都处在同一起跑线上的话，对于老玩家来说显然是不公平的。所以不少PVP游戏就引入了级别的概念，低级别的玩家要么在能力、装备等方面与高级玩家存在差距，要么干脆被剥夺了与高级别玩家同场竞技的权利（例如不少网络游戏的等级匹配系统），这说白了其实是对老玩家的一个心理安慰罢了。在收费游戏中，耗费金钱多的玩家可能会比耗费时间多的玩家享有更多的特权，从情理上来说，游戏的“铜臭味”太重，但从平衡性角度来看的话，玩家投入的金钱和获得的回报对等也是应该的。

技术水平也是玩家之间的一项重要差别，而且这并非是像前文中所提到“田忌赛马”式的统筹规划能力那样那么简单，具体体现在玩家的操作能力、反应能力和对游戏熟悉程度等等。各个游戏元素之间本应该相互平衡对等，但为了给高水平玩家提供一个展示机会，游戏中也需要设定一些占据优势的元素，这些元素尽管会破坏游戏原有的平衡模型，但实际上却起到了维持游戏平衡性的作用。举例来说，在《街头霸王2》中桑吉尔夫的“螺旋打桩”是非常厉害的技巧，比一般投技的威力要高出许多，属于游戏中的“优势元素”。但是螺旋打桩的“摇杆一圈+拳”的指令输入是有一定难度的，只有高水平的玩家才能随心所欲使用这种技巧，这对于高水平的玩家来说才是平衡的。“《铁拳》系列”中的“最速风神拳”同样如此，试想一下如果新手玩家也能简单使出这种技巧的话，可能“《铁拳》系列”也就会被批判成为“民工游戏”了。



★PVE游戏的平衡性

PVE游戏（即玩家对抗电脑的游戏，Player Vs Environment，这里玩家对抗的并不是由电脑所扮演的玩家，而是由电脑创造的整个游戏环境）在游戏平衡性方面的关系则更为复杂，这是由PVE游戏的性质所决定的。因为PVE游戏的对阵双方并不是公平对称的，所以直接套用“阴阳五行”这种既定的模型肯定是不行的，游戏设计师采用了另外一种平衡方式，即玩家能力与环境设置的平衡。要准确描述这种关系可能有些困难，我们先通过一个简单例子来说明一下：

以原Namco最经典的游戏《吃豆人》为例，Player一方是吃豆人，Environment一方是鬼魂，由于电脑的AI思考能力远远无法跟得上人脑，为了消除这个先天的差距，使得游戏能够正常进行，所以游戏就为双方设定了完全不同的标准，这种不平衡的标准反倒维系了游戏的平衡性。首先双方的胜利条件不同，吃豆人必须吃光所有的豆子才能获胜，而鬼魂只需要吃掉吃豆人即可，在胜利条件方面Environment一方占优；另外，鬼魂的数量比吃豆人要多的多，Player一方再次吃了亏。尽管Player一方受到种种“不平等条约”的约束，但这种约束恰恰给玩家提供了发挥个人能力的空间，这样才能使得电脑有击败玩家的机会，而玩家也必须拥有更高的个人能力才能够击败电脑。当玩家刚接触游戏时，



个人能力水平比较低，所以Environment一方的优势也就没那么大；随着玩家水平的不断提高，Environment一方的优势也就越来越大，这时候我们通常会把它称作“游戏难度的提升”。我们对比游戏的不同难度就会发现，在困难模式下电脑对手的生命值、数量、AI思考能力都有明显的提升；另外双方的胜利条件可能也不同，玩家的胜利条件更加苛刻，而电脑想要取胜简直是轻而易举的事情（比如降低玩家的生命值）。

当然，玩家能力与环境设置的平衡标准并非是谋求完全对等，而是要“以保证游戏正常进行”为标准。以RPG为例，游戏重点并不是每次野外遇敌战斗的胜负，而是整个游戏剧本的体验，所以玩家只要通过练级就可以轻易获得战斗的胜利，只是在一些特定的BOSS战中才会体验到PVE双方的不平等待遇。如果每次野外遇敌战斗也都给Environment一方足够的优势时，那么玩家的每场战斗都会无比辛苦而单调，这会严重挫伤玩家的游戏积极性。所以，玩家能力与环境设置之间的平衡标准并不是灵活不变的，而是根据游戏的内容要进行灵活变通，这往往需要测试员进行大量的调试才能摸索出来。

除了玩家能力与环境设置的平衡以外，还有一种平衡关系在PVE游戏中也是非常重要的，这就是能力资源的平衡。首先，游戏中要设计出各种可供玩家使用的能力资源，并保证每种能力资源都不是完全雷同的，这样能够提供给玩家更多种不同的选择，使得游戏内容不至于太单调。其次，游戏要为这些能力资源赋予不同的参数，并要保证这些参数的平均数是相等的。我们也用一个具体实例来进行补充说明：

有一定玩龄的读者朋友可能还会记得一款名为《威虎战机》的纵卷轴射击游戏，出自Capcom之手，在这款游戏中玩家能够使用的能力资源就是各种不同的弹药，以及初始选择的守护飞行器。弹药一共分为主武器、副武器和爆弹三大类，其中主武器和爆弹是绑定在一起的。主武器有散弹炮、激光炮和追击炮三种，其中散弹炮攻击范围大但威力低，对应的爆弹却是大威力的前方集中攻击；激光炮的攻击范围小但威力高，对应的爆弹是低威力的全屏攻击；追击炮的威力和攻击范围介于两者之间，对应的爆弹是威力和范围也介于两者之间的追踪弹。副武器分为追踪弹、直线弹和轰炸弹三种，追踪弹攻击角度广但威力低，直线弹威力中等但只能直线攻击，轰炸弹威力最大但只能进行前方近距离攻击。另外，守护飞行器也有前方型和旋转型两种，前方型的正前方防御能力相当可靠，但却难以应付来自于其他角度的攻击；旋转型可以防御任何角度的攻击，但面对密集的火力就相当吃力。对于一款射击游戏来说，玩家能力与环境设置的平衡体现在关卡设计方面，杂兵和BOSS都是Environment一方的代表；而《威虎战机》中丰富的弹药设定，就体现出了能力资源的平衡。每一种弹药都有自己的优势和缺陷，在威力和攻击范围这两项参数方面都有不同的标准，最终得出的平均数是基本相等的。另外，游戏中“主武器+副武器”的相互组合一共有3 × 3=9种不同选择，给予玩家更大的选择空间，无论玩家偏重威力还是偏重攻击范围，都符合能力资源平衡的标准。



文 酷洛洛 美编 Juxi

本作是“《秋之回忆》系列”的最新作，新作无论是画风、系统还是剧情风格都发生了较大的变化，然而整素质却没有丝毫的下降，就酷洛洛而言，觉得本作可能是系列中做得最好的一作。本篇特块除了为大家介绍游戏的基本系统外，还有全角色的分支流程选项，卡关的同学们不妨参考一下哦。



秋之回忆 誓约的记忆

メモリ–ズオフ ゆびきりの记忆

5pb.	AVG	2011年5月26日
日版	1人	6090日元
对应周边未定		

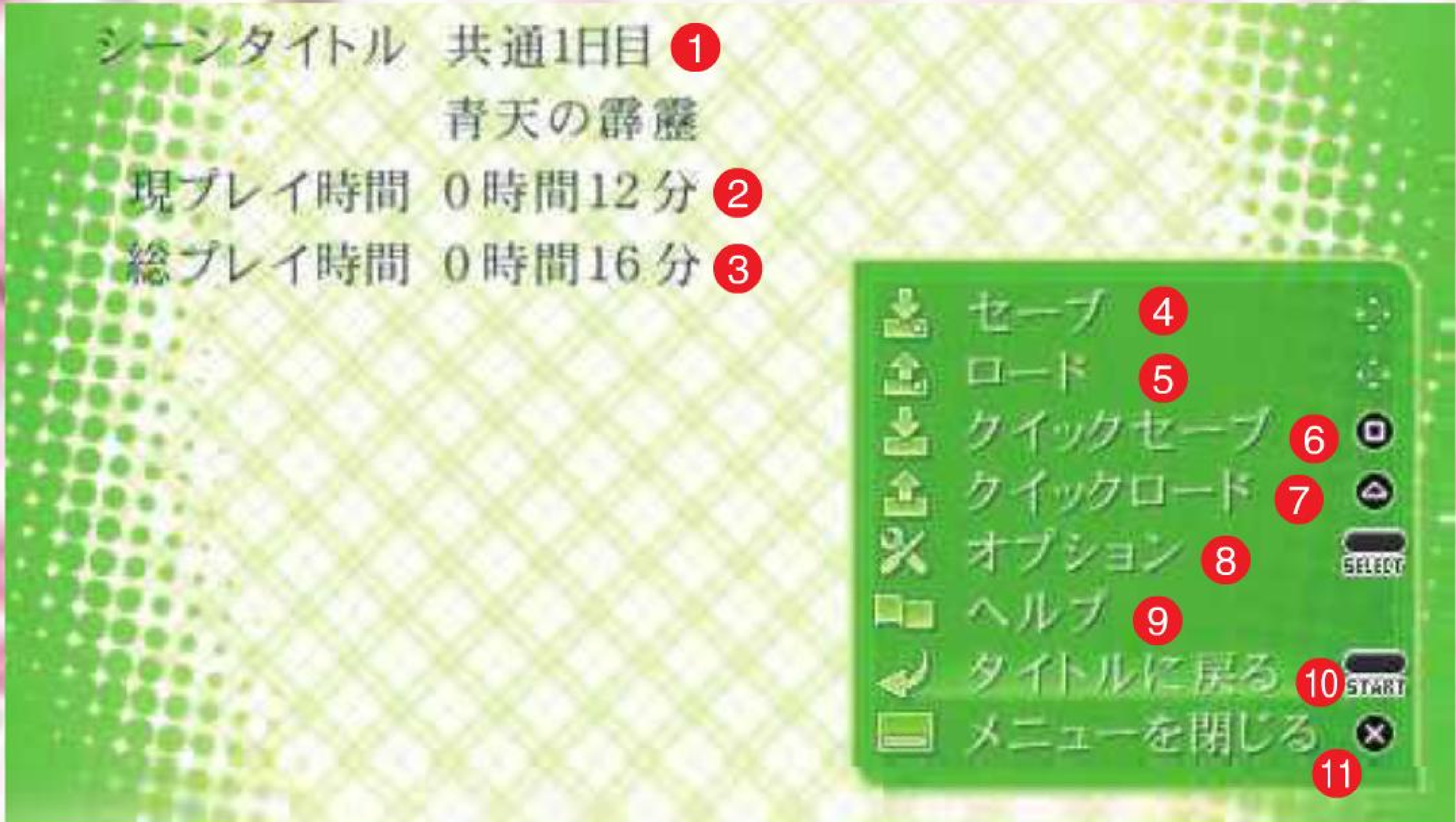


系统介绍

操作说明



系统菜单说明



1. 章节信息
2. 现在游戏时间
3. 总游戏时间
4. 保存
5. 读档
6. 快速存档
7. 快速读档（读档后快速存档会删除）
8. 设置
9. 操作说明
10. 返回至游戏标题界面
11. 关闭系统菜单

对话回放操作说明

按键	作用
△	光标模式
L/R	移至最上/最下页
□	对话声音重放（光标模式下）
△	对话声音连续重放（光标模式下）
○	从光标所在的对话读档，往下的对话会从回放中删除（光标模式下）
×	返回

勾指模式



本作独有的分支系统，通过与女主角勾手指履行约定，可以有效提高女主角们的好感度，玩家在游戏中可以自由选择是否进行勾指。但勾指时要注意，若因剧情发展而无法履行约定，甚至因其他的分支选择作出背叛的行为，可能会触发不利于攻略该女主角的事件，从而导致无法获得目标女主角的Happy End，因此若玩家在游戏中已有心仪的女主角，就尽量不要与其女主角“打勾勾”咯。

增盘《秋之回忆两个风流庵》

增盘是游戏本篇的资料篇，讲述各女主角路线通关的后日谈，刚开始只提供天川千夏和南云霞两名角色的路线，玩家需要在本篇通关其余三名女主角才会开放相应的剧情。

全角色结局分支路线图

本作全结局共19种，因此需要获得全结局完满的玩家就要适当调整女主角的好感度了。以下的分支选项并全不是惟一方法，仅供参考。较长的攻略分支中即使一些选项选错也不会对结局造成太大影响。

结局标注英日对照	
英文	日文对应
Happy End	ハッピ−エンド
Good End	グッドエンド
Normal End	ノ−マルエンド
Bad End	バッドエンド

路线图分支类型标签说明

・：常规问题选项。

△：任意一名获得Happy End后出现的选项。

◎：织姬、丽莎、诗名，三人均获得Happy End后出现的新选项。

※：勾指模式选项。



【共通1日目】青天の霹雳

※勾手模式/织姬(是)

△シカ电について思い出してみる

◎兄妹

【共通2日目】赛は投げられた

・注意する

・ちなつか?

・とりあえず考えとくよ

→ ※勾手模式/诗名(否)

→ 以下的共通日目与所有女主角进行勾指，进入织姬后不要与千夏（ちなつ）进行勾手指,其余选项与Happy End相同。→ 17:织姬Bad End1

◎霞の言叶を信じない

・睡魔

◎诗名に赖んでみる

※勾手模式/诗名(否)

◎无视する

【共通3日目】岚の前触れ

・ダ−クホ−スか……文芸部

・可爱い子だ

・あそこか、と言い间违えた

・电话を挂けない

【共通4日目】袖子すり合うも他生の缘

・勘弁だ

・アルバイトをするか

・织姬先生に知られたら

・部室で织姬先生の手伝い?

※勾手模式/丽莎(否)

◎今日はやめる

◎谢らない

【共通5日目】案ずるより生むが易し

・颜が近かつたから

・お前は当事者なんだよ

・注文の取り方

・しないでおく

※勾手模式/丽莎(否)

※勾手模式/诗名(否)

・诗名はもう归ったのかな?

◎じゃあな

【共通6日目】思い立つたが吉日

◎外に食べに出る

・シカ电に乗つてどこかへ行つてみる

・手伝いますよ

分支一

・ひとりで行く

・迷惑メ−ルを消していた

◎放っておく

【共通7日目】日常茶饭事

・特になにもしない

・引き受ける

・やつぱ、ひとりでいいよ

・やんわりと止める

【共通8日目】濡れぬ先の伞

・持っていく

・テレビの声だよ!

◎起こす

・话だけでも闻く

※勾手模式/千夏(否)

【共通9日目】风前の灯

・やめろって

※勾手模式/织姬(是)

・それでも手伝う

・おごらない

※勾手模式/千夏(否)

【共通10日目】风と女は闭じこめられない

・声をかける

※勾手模式/织姬(是)

※勾手模式/霞(否)

【共通11日目】新しいの日常

・あのメ−ルだよ!

※勾手模式/诗名(否)

【共通12日目】昨日は今日の昔

・料理が吃くなるのはダメじゃないですか?

【共通13】人は见かけによらない

※勾手模式/织姬(是)

【共通14日目】

・购买でパンでも……

・织姬先生?

【织姬篇】

[A trouble]

・ちゃんと彼氏でも作ったらどうだ?

※勾手模式/千夏(否)

[At Rainy night]

・逃げる

・福引の景品です

[Holiday]

・とにかくすぐに风流庵へ行けと指示する

※勾手模式/织姬(是)

・次の乗り物は自分が选ぶ

→ ・マリンランドで织姬先生の相手をしてたんだ

→ ・今日、ずっと寝てたんだ

分支二

・ひとりで行く

・何かって?

・迷惑メ−ルを消していた

◎放っておく

【共通7日目】

・特になにもしない

・引き受ける

・せつかくだから手伝つてもらう

・近所の−−

・やんわりと止める

【共通8日目】

・持っていく

・气のせいだよ!

◎起こす

・话だけでも闻く

※勾手模式/千夏(否)

【共通9日目】

・やめろって

※勾手模式/织姬(是)

・それでも手伝う

・おごらない

※勾手模式/千夏(否)

【共通10日目】

・声をかける

※勾手模式/织姬(是)

※勾手模式/霞(否)

【共通11日目】

・あのメ−ルだよ!

※勾手模式/诗名(否)

【共通12日目】

・料理が吃くなるのはダメじゃないですか?

【共通13日目】

※勾手模式/织姬(是)

【共通14日目】

・ちなつを赖るかな?

・织姬先生?

【织姬篇】

[A trouble]

・ちゃんと彼氏でも作ったらどうだ?

※勾手模式/千夏(否)

[At Rainy night]

・逃げる

・先生のために买っておいたんです

[Holiday]

・いちおう、风流庵に电话をして状　を确かめる

※勾手模式/织姬(是)

・次の乗り物は自分が选ぶ

・今日、ずっと寝てたんだ

・今日、ずっと寝てたんだ

路线A（マリンランドで织姬先生の相手をしてたんだ）

[Embarrassment]

・本当のことを言う

・OKですよ

※勾手模式/织姬(否)

[Preview]

・先生に注意しとこう

[Impatience]

※勾手模式/千夏(是)

[A moment]

・言叶を选んで伤つけないように言う

※勾手模式/织姬(否)

[Tears]

→ ・俺はちなつのことだって好きだ……と慰める → 18:织姬Bad End2

→ ・そんな思いをさせて俺こそ悪かった……と谢る → 5:织姬Normal End

路线B（今日、ずっと寝てたんだ）

[Embarrassment]

・ごまかす

・OKですよ

※勾手模式/织姬(是)

[Preview]

・先生に注意しとこう

[Impatience]

※勾手模式/千夏(否)

[A moment]

・はつきり、好きじゃないと言う

※勾手模式/织姬(是)

[Tears]

・大丈夫だよ……と元气づける → 3:织姬Happy End

路线C（今日、ずっと寝てたんだ）

[Embarrassment]

・ごまかす

・OKですよ

※勾手模式/织姬(是)

[Preview]

・先生に注意しとこう

[Impatience]

※勾手模式/千夏(否)

[A moment]

・言叶を选んで伤つけないように言う

※勾手模式/织姬(否)

[Tears]

・俺はちなつのことだって好きだ……と慰める → 4:织姬Good End

丽莎・凯西・福斯特（リサ）



【共通1日目】青天の霹雳
※勾手模式/织姬(是)
△シカ电について思い出してみる
◎兄妹

【共通2日目】赛は投げられた
・注意する
・ちなつか?
・とりあえず考えとくよ
※勾手模式/诗名(否)
◎霞の言叶を信じない
・睡魔
◎诗名に頼んでみる
※勾手模式/诗名(否)
◎无视する

【共通3日目】岚の前触れ
・ダ-クホ-スか……文芸部
・可爱い子だ
・あそこか、と言い间违えた
・电话を挂けない

【共通4日目】袖子すり合うも他生の缘
・勘弁だ
・アルバイトをするか
・织姬先生に知られたら
・リサさんのいる风流庵?
※勾手模式/丽莎(是)
◎今日はやめる
◎谢らない

【共通5日目】案ずるより生むが易し
・颜が近かったから
・お前は当事者なんだよ
・接客のル-ル
・指摘する
※勾手模式/丽莎(是)
※勾手模式/诗名(否)
・リサさんは、どうしてるんだろう?
◎じゃあな

【共通6日目】思い立つたが吉日
◎外に食べに出る
・风流庵へ向かう
・リサさん
・黄色い石、かな?
・迷惑メ-ルを消していた
◎放つておく

【共通7日目】日常茶饭事
・触れる
・今日は断る
・やつぱ、ひとりでいいよ
・强引に止める

【共通8日目】濡れぬ先の伞
・持つていく
・邻の家の声だよ!
◎起こす
・断固、断る
※勾手模式/千夏(否)

【共通9日目】风前の灯
・先生の言う通りにする
・おごらない
※勾手模式/千夏(否)

【共通10日目】风と女は闭じこめられない
・このまま立ち去る
※勾手模式/织姬(否)
※勾手模式/霞(否)

【共通11日目】新しいの日常
・あのメ-ルだよ!
※勾手模式/诗名(否)

【共通12日目】昨日は今日の昔
・そうですね、笑颜で许せちゃいますね

【共通13日目】人は见かけによらない
※勾手模式/织姬(否)

【共通14日目】
・学食でランチ?
・リサさん?

【丽莎篇】

[大切なものを隠す场所]
・电话して确かめる

[笑颜のゆくえ]
・リサさんがそう言つてくれると自信になる

※勾手模式/丽莎(是)	※勾手模式/丽莎(否)
[大切な人]	[大切な人]
※勾手模式/丽莎(是)	※勾手模式/丽莎(否)
[デ-ト in wonderful place]	[デ-ト in wonderful place]
※勾手模式/丽莎(是)	※勾手模式/丽莎(否)
6:丽莎Happy End	7:丽莎Good End

鼓堂诗名



【共通1日目】青天の霹雳
※勾手模式/织姬(是)
△シカ电について思い出してみる
◎兄妹

【共通2日目】赛は投げられた
・注意する
・ちなつか?
・とりあえず考えとくよ
※勾手模式/诗名(是)
◎霞の言叶を信じない

・诗名	・睡魔
◎诗名に頼んでみる	◎诗名に頼んでみる
※勾手模式/诗名(是)	※勾手模式/诗名(否)
◎无视する	◎无视する
【共通3日目】岚の前触れ	【共通3日目】岚の前触れ
・ダ-クホ-スか……文芸部	大穴狙いで……ラグビ-部
・可爱い服だ	・可爱い服だ
・痛かつたので、叫んでしまつた	・あそこか、と言い间违えた
・电话を挂けない	・电话を挂けない
【共通4日目】袖子すり合うも他生の缘	【共通4日目】袖子すり合うも他生の缘
・勘弁だ	・勘弁だ
・アルバイトをするか	・アルバイトをするか
・诗名に知られたら	・ちなつに知られたら
・……思いつかない	・……思いつかない
※勾手模式/丽莎(否)	※勾手模式/丽莎(否)
◎今日はやめる	◎今日はやめる
◎谢らない	◎谢らない

【共通5日目】案ずるより生むが易し
・寝込みを袭われるかと
・冗谈を言ってる场合か
・注文の取り方
・しないでおく
※勾手模式/丽莎(否)
※勾手模式/诗名(是)
・诗名はもう归ったのかな?
◎じゃあな

【共通6日目】思い立つたが吉日
◎外に食べに出る
・驿前で时间をつぶす
・ひとりで行く
・时间を确认していた
◎放っておく

【共通7日目】日常茶饭事
・布团をかけなおす
・今日は断る
・やっぱ、ひとりでいいよ
・强引に止める

【共通8日目】濡れぬ先の伞
・置いていく
・气のせいだよ!
◎起こす
・断固、断る

【共通9日目】风前の灯
・先生の言う通りにする
・おごる
※勾手模式/千夏(否)

【共通10日目】风と女は闭じこめられない
・このまま立ち去る
※勾手模式/织姬(否)
※勾手模式/霞(否)

【共通11日目】新しいの日常
・花びらヒラリ舞いオドル
※勾手模式/诗名(是)

【共通12日目】昨日は今日の昔
・料理が吃くなるのはダメじゃないですか?

【共通13日目】人は见かけによらない
※勾手模式/织姬(否)

【共通14日目】
・学食でランチ?
・诗名?

【诗名篇】

[やっぱり!]
・つきあう
※勾手模式/诗名(是)

[恋をしたことありますか?]
・言われたとおり待つ

[がんばれ女の子]
・明るいところ
※勾手模式/诗名(是)

[今日は一绪じゃないんだ]
・片想いしたことある?

[ホントのこと言ってみ?]
・片想いについて
・もうしばらく待つ

[好き、嫌い、好き……]
・死んだフリをする

[诗名の想いが届いたなら…]
・食べる

8:诗名Happy End

【共通5日目】案ずるより生むが易し
・寝込みを袭われるかと
・冗谈を言ってる场合か
・注文の取り方
・しないでおく
※勾手模式/丽莎(否)
※勾手模式/诗名(是)
・诗名はもう归ったのかな?
◎じゃあな

【共通6日目】思い立つたが吉日
◎外に食べに出る
・驿前で时间をつぶす
・ひとりで行く
・时间を确认していた
◎放っておく

【共通7日目】日常茶饭事
・布团をかけなおす
・今日は断る
・やっぱ、ひとりでいいよ
・强引に止める

【共通8日目】濡れぬ先の伞
・置いていく
・气のせいだよ!
◎起こす
・断固、断る

【共通9日目】风前の灯
・先生の言う通りにする
・おごらない
※勾手模式/千夏(否)

【共通10日目】风と女は闭じこめられない
・このまま立ち去る
※勾手模式/织姬(否)
※勾手模式/霞(否)

【共通11日目】新しいの日常
・あのメールだよ!
※勾手模式/诗名((否)

【共通12日目】昨日は今日の昔
・料理が吃くなるのはダメじゃないですか?

【共通13日目】人は见かけによらない
※勾手模式/织姬(否)

【共通14日目】
・学食でランチ?
ちなつ?

【诗名篇】

[やっぱり!]
・つきあう
※勾手模式/诗名(否)

[恋をしたことありますか?]
・阴から样子を见る

[がんばれ女の子]
・すぐには思いつかない
※勾手模式/诗名(否)

[今日は一绪じゃないんだ]
・阴から样子を见る

[ホントのこと言ってみ?]
・ラブソングって听く?
・探しに行く

[好き、嫌い、好き……]
・隠れる

[诗名の想いが届いたなら…]
・食べない

8:诗名Happy End



天川千夏（ちなつ）&南云霞

要进入天川千夏和南云霞的路线，玩家必须先完成织姬、诗名和丽莎三人的Happy End才会开启相应的路线选项，因此刚开始打算攻略这两名女主角的玩家，就必须先忍耐一下了。



【共通1日目】青天の霹雳
※勾手模式/织姬(否)
△シカ电について思い出してみる
◎恋人

【共通2日目】赛は投げられた
・注意する
・ちなつか?
・とにかく、ダメといったらダメ
※勾手模式/诗名(否)
◎霞の言叶を信じる
・睡魔
◎ちなつに赖む
※勾手模式/千夏(是)
◎明かりを点ける

【共通3日目】岚の前触れ
◎なら、文句は言えないか
◎ちなつに注意する
・これが本命……写真部
・可爱い服だ
・痛かったので、叫んでしまった
・电话を挂ける

【共通4日目】袖子すり合うも他生の缘
・欢迎だ
◎あやしい商卖に手をだすか!
・ちなつに知られたら
・……思いつかない
※勾手模式/丽莎(否)
◎送る
◎谢る

【共通5日目】案ずるより生むが易し
・颜が近かったから
・お前は当事者なんだよ/冗谈を言ってる场合か
・接客のルール
・しないでおく
※勾手模式/丽莎(否)
※勾手模式/诗名(否)
◎お京さんに挨拶してから归ろう
◎お前も手伝え
◎知りたい
◎提案しない

【共通6日目】思い立つたが吉日
"◎ちなつと外で食べる/霞と外で食べる
(两选项均有CG事件，可通过存读档连续获得)"
"◎绮丽だなって思っていた
（选择“霞と外で食べる”后出现选项）"

・ちなつ
・何かつて?
・迷惑メールを消していた
◎更に声をかける

【共通7日目】日常茶饭事

・起こす
・今日は断る
・せっかくだから手伝ってもらう
・近所の––
・强引に止める

【共通8日目】濡れぬ先の伞

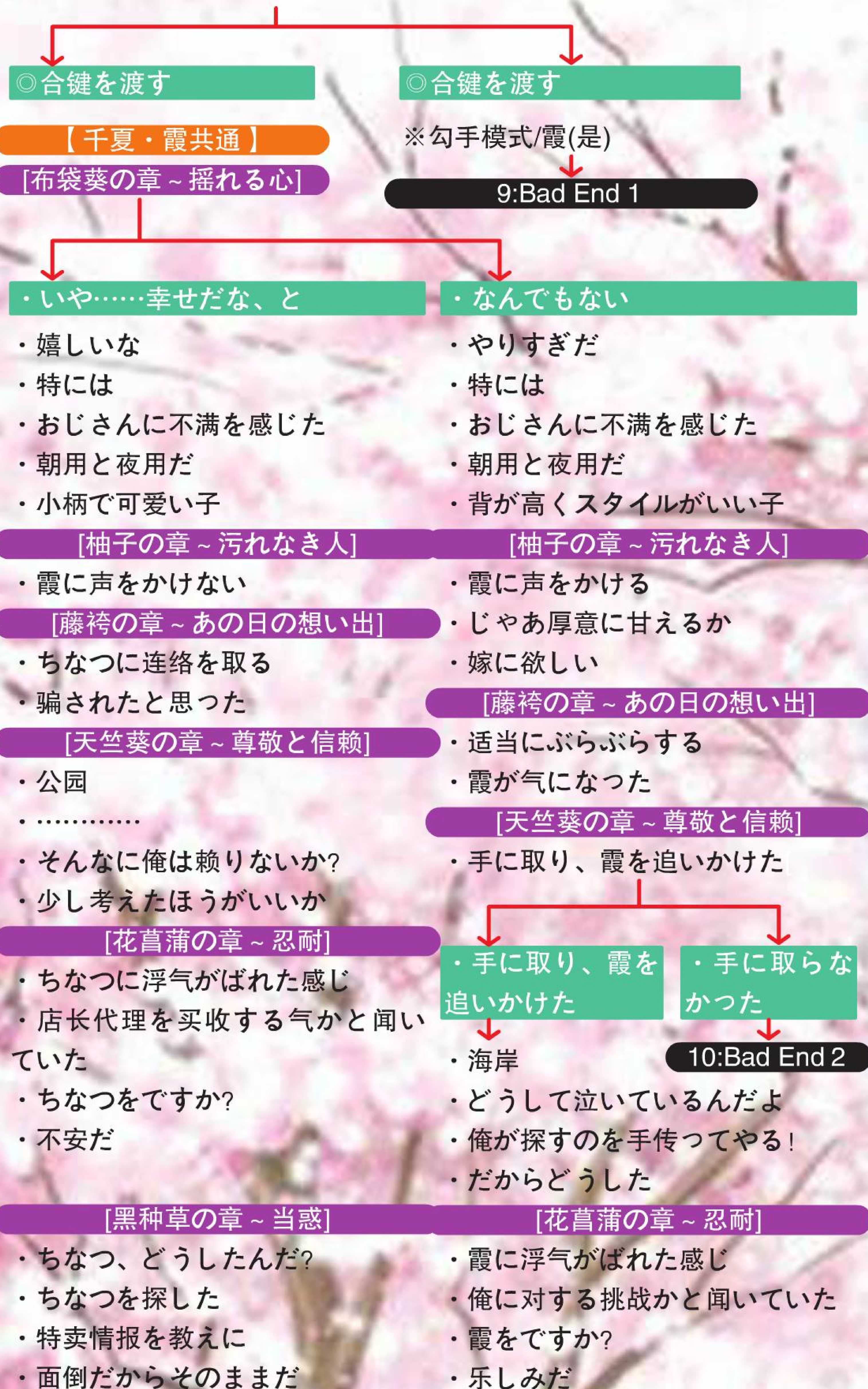
・持っていく
・气のせいだよ!
◎手を引いてやる
・断固、断る
※勾手模式/千夏(是)

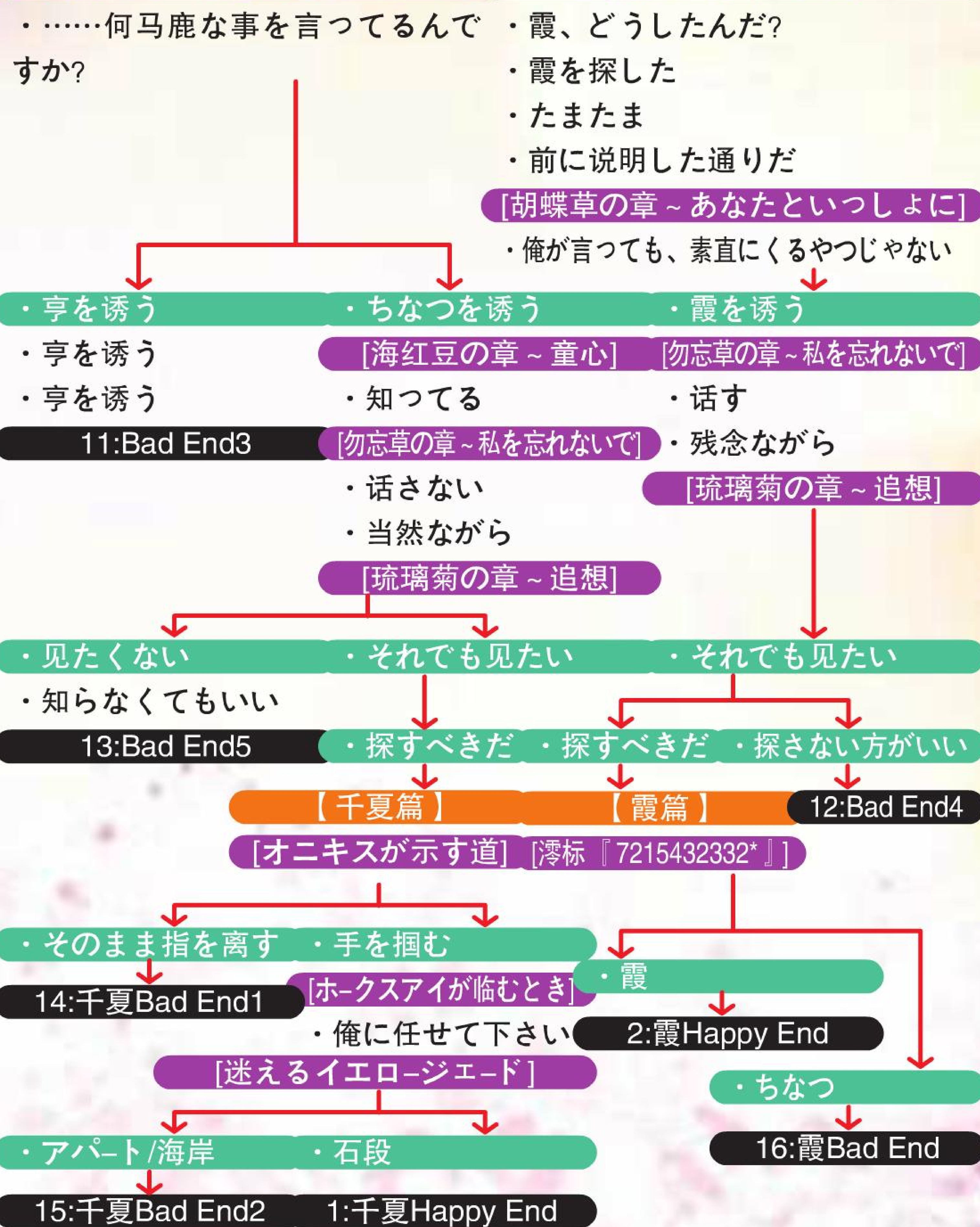
【共通9日目】风前の灯

"◎风邪がうつるといけないだろ
(在共通5日目选择"お前は当事者なんだよ"
、千夏与霞好感度为全女主角中最高、且霞高于千夏时出现)"
・先生の言う通りにする
・おごらない
◎可爱いな
◎ちなつを抱きしめる!
◎ぬいぐるみを取っていってやる

【共通10日目】风と女は闭じこめられない

・このまま立ち去る
※勾手模式/织姬(否)
◎抱きとめる









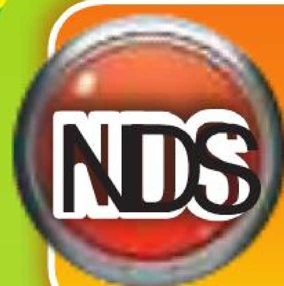
相比前几作，新画师森井しづき笔下的角色显得更加精致，原本在X360版的角色立绘缩小到PSP后，配合柔和的背景就如油画一样细腻。剧情方面，相比过去相对明朗的风格，本作更为重视多女争一男的"修罗场"描写，把陷入三角恋的男女之间那些追求、承诺、背叛、争执刻划得更加有血有肉。尽管在公布之初笔者对这款《MO》新作画风变化之大颇有微词，但如今实际感受后却没有让人失望，如此的素质足以满足绝大部分喜欢AVG的玩家。

游戏一品轩

栏目主持：LIKY

E3虽然过去，但小C还在慢慢消化海量的游戏消息，除了广受关注的《未知海域》外，PSV上的《反重力赛车》、《大众高尔夫》等作品在分别加入重力、触摸等要素后给人焕然一新的感觉，至少从视频上看不仅声色俱佳，还颇有趣味，希望索尼能早点向充满期待的玩家们公布PSV具体发售时间。

文 翔Starry、Civily练



南达之岛

Nanda's Island

MumboJumbo	PUZ
美版	编号：5735

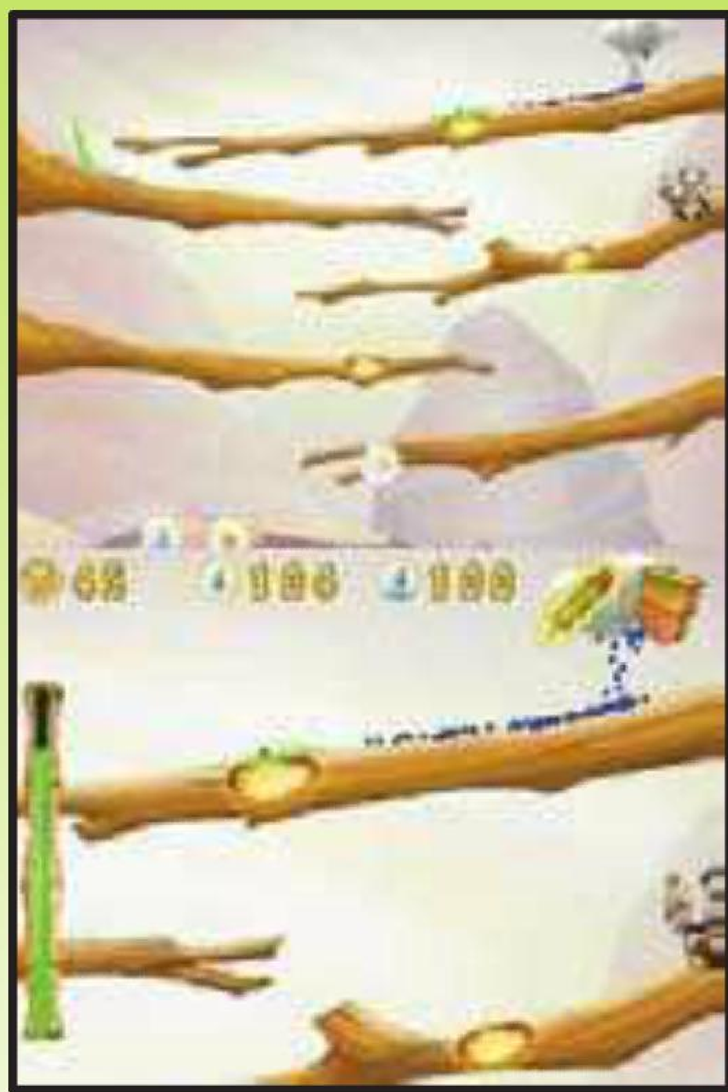
本辑游戏推荐

创造一个梦幻岛屿

“创造”是游戏中的一个常见要素，特别是在益智、模拟类作品中它更是扮演着举足轻重的角色，而本作则是这样一款以“创造自然”为主题的游戏。游戏讲述了一只名叫“南达”的会魔法的可爱熊猫，它想要把一个荒芜的小岛变得充满绿色，于是它开始在岛上种植物，并通过魔法利用有限的水资源来进行灌溉。虽说创造是本作的主题，但是游戏中并没有太复杂的全局规划，每个关卡开始后画面的最上部都会出现一朵倒计时乌云，只要倒计时结束后就会开始下起倾盆大雨（这里下的雨居然还具有弹跳性？），而玩家要做的就是利用熊猫的魔法笔画出轨道并引导雨水流向植物，灌溉充分后即可过关。虽然游戏中的魔法笔可以在任何地方进行涂抹，但是由于存在墨水限制，每一笔都需要玩家经过充分的考虑，比如在某些落差很大的高台，玩家根本没有足够的墨水来构建超长轨道，雨水流到一半就会散到四处，此时最好的选择就是目测雨水从高台落下的大概位置，然后在这个位置画一个“碗”把所有雨水集中到一起后再画出新轨道进行引导，而到了后期还会出现喷射草、储水花等辅助输送雨水的植物，让游戏的玩法变得更加丰富。此外，如果玩家觉得谜题模式中的游戏节奏太慢，还可以尝试在街机模式中挑战更高难度的关卡。总的来说本作是一款非常有趣的创意游戏，除了画面清新可爱外，物理引擎的加入也让雨水的流动显得非常真实，喜欢大自然和益智类游戏的玩家不妨用本作来体验一下创造绿色生命的感觉吧。



▲雨水沿着轨道流向植物。



▲游戏的地图纵横交错。

推荐给 喜欢攻克难题的玩家·热爱大自然的玩家

说明：8款推荐游戏的推荐程度按排列顺序依次递减，PSP游戏由于压制或精简会造成较大的大小差异，“容量”一栏数据仅供参考。



公主边境 携带版

Princess Frontier Portable

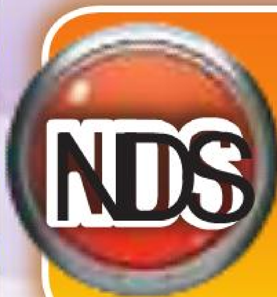
Alchemist	AVG
日版	容量：约1280MB



▲帅哥咆哮起来也很有范儿。

本作移植自2008年在PC平台上发售的一款恋爱冒险游戏，其可爱的人设和搞笑的剧情在玩家中引起了很大的反响，而近日厂商在PSP平台推出了其移植加强版。除了把画面调整到16比9外，本作还加入了几名新角色和大量的原创剧情。游戏讲述了身为骑士的男主角在就职典礼上和公主发生了一些误会，国王勃然大怒后把男主角流放到了乡下担当警备队队长，久久不能忘怀的公主在某天偷偷女扮男装来到乡下寻找男主角的踪迹。由于本作定位为喜剧，所有游戏中的气氛非常轻松，穿插的各种有趣事件时常能让人捧腹大笑。本作中有一个比较特别的“Turning Point”功能，如果玩家觉得情节的发展并不是你所期望的方向，点选此项后系统会自动跳回到上一个剧情分支点，允许玩家重新进行选择。心情不好的玩家可以尝试一下用本作来放松自己。

推荐给 恋爱冒险游戏爱好者・对欢喜冤家剧情感兴趣的玩家



里约大冒险

Rio

THQ	PUZ
美版	编号：5734

《里约大冒险》是由制作过卖座动画《冰河时代》的“蓝天工作室”所推出的一部CG电影，全球票房高达近3亿美元，而本作就是根据其改编的一款游戏。与大多数电影改编作品不同，本作是一个非常热闹的小游戏合集，并融入了热情的桑巴音乐，让人进入游戏后就会不由自主的兴奋起来。在故事模式里，蓝鹦鹉将会在各种类型的场景中不停奔跑，当撞到钢琴、萨克斯等符号时只需轻点屏幕就会演奏出相应的音乐，而关卡中还会出现纸飞机、板凳等障碍，玩家需要在恰当的时候通过上下划屏来跳过它们。除了奔跑外，一路上玩家还会遇到许多与舞蹈有关的小游戏，比如其中一个就是照着电视里的鸟学桑巴，玩法类似《劲舞团》，动作必须一个不差才能通过。此外，随着剧情的深入玩家还会解锁更多有趣的小游戏，看过电影的玩家不妨用本作来重温一下剧情吧。



▲蓝鹦鹉老是跑啊跑，为什么就不能飞呢？

推荐给 喜欢玩小游戏的玩家・原电影的粉丝

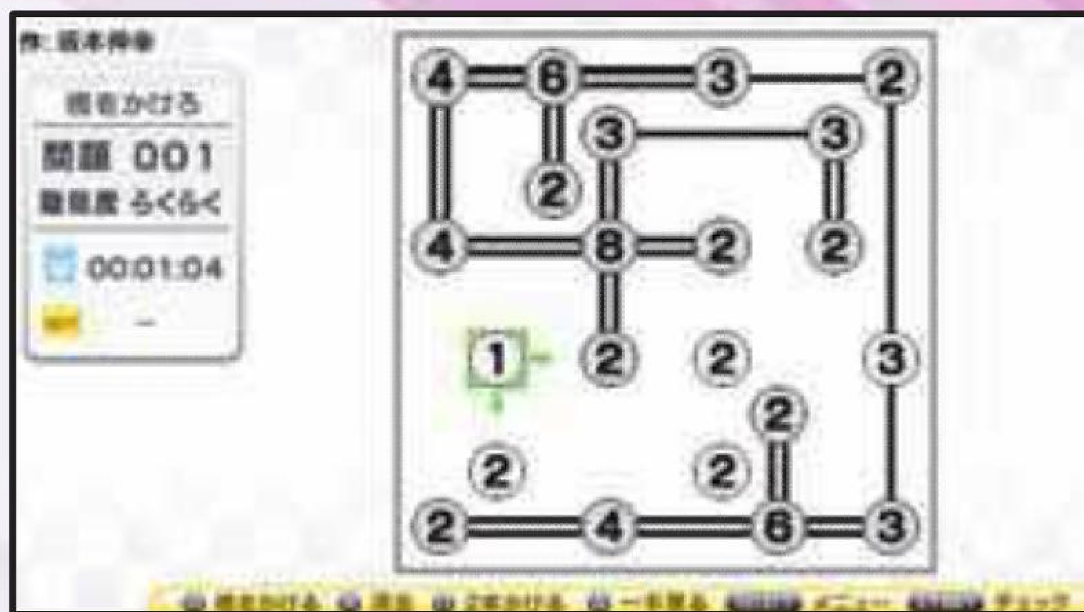


尼柯利数独+3 第四集

ニコリの数独+3 第四集

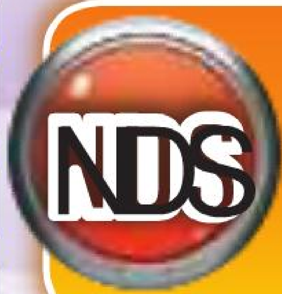
Hamster	PUZ
日版	容量：约135MB

数独是起源于瑞士的一种游戏，虽然在中国还不算太流行，但是在美国、日本等国家却受到了许多人的喜爱，而尼柯利则是日本的一个专业数独网站，在上面网友们可以自由地分享各自的原创数独题。本作一共收录了五百道数独谜题，而这些题都是从网友上传的海量题目中所精心挑选出来的，虽说数独的规则很简单，只需要让每个数字在每行每列每宫不重复，但这么多精妙的谜题也足以让人绞尽脑汁，如果玩家对一般模式中的题目都能手到擒来，不妨到“出题模式”中挑战更高的难度。游戏进行时经常会在某个地方卡住无法进行，玩家可以利用提示工具来理清自己的思路，下一次遇到同样问题时就有经验知道怎么应对了。此外，游戏还收录了多款主题皮肤供玩家进行更换，喜欢动脑筋的玩家不要错过本作。



▲这道题该怎么解呢？

推荐给 数独爱好者・喜欢挑战高难度的玩家



电动狗

Zhu Zhu Puppies

Activision	SLG
美版	编号：5736

“Zhu Zhu Pets”是美国非常流行的毛绒电动玩具，由于受到了众多儿童喜爱，该玩具还被改编为游戏在NDS上推出，而本作是其系列最新作。游戏的画面是非常清新的卡通风格，无论是小狗还是场景都被设定得非常卡哇伊，再配上欢快的音乐让整个游戏气氛十分轻松。刚进入游戏玩家需要领养一只你中意的小狗，除了喂水喂食物外，还可以偶尔跟它挠痒痒，让小狗能够茁壮成长。老呆在家里对小狗的性格形成并没有什么好处，玩家应该时常把它带到户外呼吸新鲜空气，本作为玩家准备了许多种与小狗互动的有趣游戏，比如玩家可以用手电筒照小狗的前面，看见亮光的它会扑过去，但是却一无所获，这样周而复始地逗小狗不仅非常有趣还能顺便帮它锻炼身体。虽说本作的养育系统做得还不错，但是过于单一的模式让耐玩度大打折扣，喜欢小动物的玩家不妨尝试一下本作。

推荐给 育成游戏爱好者·喜欢小动物的玩家



▲督促小狗认真吃饭。



激热！柏青哥游戏魂 携带版 Vol.1新世纪福音战士 真实之翼

激アツ!! パチゲー魂 Portable VOL1 ヱヴァンゲリヲン～真实の翼～

Field	TAB
日版	容量：约1.7GB


▲本作的数据分析非常专业。

《新世纪福音战士》是柏青哥界非常受欢迎的一个题材，在PSP上已经由D3 Publisher推出过两款，本作虽然和它们看起来很相似，但是却是由另外一家厂商推出，无论是柏青哥的算法和数据都有着很大不同，需要研究学习的柏青哥职业玩家千万不要买错了。虽然出品的厂商不同，但是游戏的基本玩法还是大同小异，玩家只需要投入硬币启动机器就会随机出现许多不同的图案，只要图案符合特定规律的组合就会根据赔率赢得一定奖励，而根据情况机台中央还会播放相关的剧情动画。游戏中有一个很特别的 “按键训练”模式，玩家可以在其中对眼力和反应进行特训，并将技术运用到真正的机台上。此外，本作还很厚道地收录了剧场版《序》和《破》中的珍贵影像及音乐，原动画的粉丝们不妨用柏青哥的方式来重温一下经典剧情吧。

推荐给 柏青哥爱好者·原动画的粉丝玩家



足球打砖块

Soccer Bashi

Icon Games	PUZ
美版	容量：约160MB


▲足球和打砖块混搭在一起感觉很奇妙。

本作是一款非常有特色的打砖块游戏，就如同其名字所述，该作将经典的打砖块游戏和足球结合在一起，给玩家一种全新的体验。既然与足球有关，那么本作的目的自然是把球射入敌人的网窝，但是众多的砖块和障碍会让游戏过程变得既困难又有趣，由于引入了真实的物理引擎，球在与障碍物碰撞时会显得非常逼真。本作有快速游戏和巡回赛两种模式，许多关卡都设计得很有意思，比如出现BOSS守门员时，玩家除了要专注于射门外还需提防旁边的小杂兵对你下黑手，有时它们会猛地改变球的方向，让你很难对球的运动轨迹作出预判。此外，本作还允许玩家用内置的关卡编辑器创造新的玩法，让游戏的生命力得到进一步的延长。虽说本作的概念非常吸引人，但是后期过于混乱的版面会让人有不知所措的感觉，热爱打砖块游戏的玩家不妨一试。

推荐给 足球爱好者·喜欢打砖块游戏的玩家



星锤战略版

Star Hammer Tactics

Black Lab Game	SLG
欧版	容量：115MB

本作是一款科幻题材PSP MINIS游戏，讲述了Novus星球遭到了野蛮的Nautilids星人入侵，被压迫的Novus星人民再也不能忍受并最终联合起来抵抗敌人。虽然游戏的故事设定看起来很大气，但是实际画面却并不像剧情那么恢弘，无论飞船还是陨石都有一种浓浓的复古像素味。由于本作是一款策略类游戏，硕大的地图还被细线分成了一个个小方格。每个关卡玩家都有几艘大小不一的飞船，敌人的AI很高，是否能打败它们主要还是取决于制定的策略，比如当敌人在地图上比较分散时，玩家应该迅速把自己的火力集中在一起对其进行各个击破，此时敌人往往会因为寡不敌众而逐渐败下阵来。在本作中玩家除了可以通过网络寻找对手外，还可以很方便地和朋友在同一台PSP进行对战，策略游戏爱好者不妨尝试一下这款风格独特的作品。



▲大大小小的飞船分布在宇宙中。

推荐给 对星际题材感兴趣的玩家·策略游戏爱好者

一品短消息

PSP短消息

●由SEGA制作的《J联盟创造球会6》在近日推出了简体中文版1.0，该版本除了部分图片及球员资料外均已汉化，追求完美汉化的玩家不妨再等上一段时间。

●移植自PC的平台的同名经典AVG作品《金色的琴弦2f》在近日推出了文本汉化版。游戏讲述了一个高中二年级的女学生，在奇妙精灵的引导下以提琴手的身分参加了一个校内音乐比赛，而在比赛中女主角和竞争对手之间渐渐产生了爱意，并引发了一系列有趣的故事。

●移植自PS2平台的AVG游戏《绯色的欠片3 苍黑之楔》在近日推出了简体中文版，除了几个系统菜单选项其他内容均已汉化，并不影响玩家进行游戏，“《绯色的欠片》系列”的粉丝不要错过该版本。

●RPG游戏《白骑士物语 携带版 教义战争》在近日推出了美版。



▲《白骑士物语 携带版 教义战争》的美版推出。

NDS短消息

●《迷你扭蛋玩偶》是一款由Activision推出的益智类游戏。游戏中玩家将扮演一名和同伴失散的公主，在经过寻找后发现同伴都被困在奇怪的扭蛋之中，于是公主试图通过自己努力把它们拯救出来。

●《蛋糕工房 主场》是一款以糕点房为主题的模拟经营游戏。游戏中玩家将经营自己店铺，通过开发让人垂涎欲滴的蛋糕吸引客人，在糕点界闯出一片天下。

●由儿童节目《芝麻街》改编而成的益智游戏《芝麻街 埃尔默动物园历险》在近日推出。在该作中玩家将和众多经典角色一起在玩游戏学习知识。

●益智游戏合辑《宝石纸牌三重奏》在近日推出了美版。



▲模拟经营游戏《蛋糕工房 主场》。

小C非常喜欢音乐，偶然的机会在朋友的iPad上玩了一会儿《GarageBand》，那个震撼啊，苹果把合成器、架子鼓等乐器做得非常专业，但是操作却异常简便，即使在不懂吉他的情况下也能轻松按出各种和弦，喜爱音乐的朋友一定要试试这款《GarageBand》，说不定能给你带来许多灵感。

研究中心 Research Center

考虑到不少掌机玩家并没有接触过家用机上《生化危机》4、5代的佣兵模式，故本次研究除了补完勋章的获得方法外，还将用一些篇幅分析角色的体术威力，以及讲解高分的要点。当然个人并不敢妄称佣兵模式的高手，如果有玩家在本作上有独到的见解，欢迎投来视频稿件，口袋光环中“热血最强”栏目的大门会一直向各位敞开。

文 苍穹　美编 Juxi

BIOHAZARD THE MERCENARIES 3D

生化危机 佣兵 3D

BIOHAZARD THE MERCENARIES 3D

Capcom	ACT	2011年6月2日
日版	1～2人	4800日元
无对应周边		

3DS

勋章补完

勋章“デッド ライジング”非常耗时，而且游戏中总杀敌数是无法查询的，因此玩家们不必刻意刷取，在达成全人物全任务SS的评价后，也就离这个勋章不远了。这里说一下53594这个数字的典故：在Capcom的另一款知名丧尸游戏《丧尸围城》中，作为病毒爆发地的威勒米特市的总人口就是53594，而勋章名称“デッド ライジング”正是《丧尸围城》的日文名。另外，在多次测试后发现编号L5-1的三连体术勋章比较诡异，只有发动第二击体术的玩家可以解锁，也就是说想要拿到此勋章，5次三连体术的第一和第三击都要由搭档完成。

编号	勋章名称	获得方式
L5-3	ジェネラル	获得其他49枚勋章
R1-2	デスマーチ	连续14天都有进行本游戏
R1-3	デッド ライジング	累计击倒53594名敌人

体术威力

下表是角色在不装备“体术威力上升”等技能下的初始体术的威力对比，S为最高，有一击必杀且不会爆虫的效果，A、B、C、D威力递减，倒地的体术的威力评价并不包括靠近头部后使用诱发的爆头。克莱尔的部分体术具有两段攻击的性质，威力自然也有所不同。巴瑞的“ヘッドバット”和瑞贝卡的“グラップルニー”虽然不爆头的情况下威力只有C，但实际上因其极高的爆头率还是颇为实用的，因此给予S-的评价。另外巴瑞的终结技“ハリケーン”在击打杂兵时很容易在两击过后便将其击飞，如果利用地形卡住敌人的位置，四下全中的威力为A。



体术威力参考表

<table>
<tr><th>体术部位</th><th>克里斯</th><th>吉尔</th><th>瑞贝卡</th><th>克莱尔</th><th>汉克</th><th>巴瑞</th><th>克劳萨</th><th>威斯克</th></tr>
<tr><td>头部</td><td>C</td><td>C</td><td>C</td><td>C（1段）/B（2段）</td><td>C</td><td>S-（C）</td><td>C</td><td>A</td></tr>
<tr><td>手部·正面</td><td>D</td><td>D</td><td>D</td><td>D</td><td>D</td><td>D</td><td>C</td><td>D</td></tr>
<tr><td>手部·背面</td><td>C</td><td>C</td><td>D</td><td>C</td><td>C</td><td>C</td><td>B</td><td>C</td></tr>
<tr><td>腿部·正面</td><td>C</td><td>D</td><td>C</td><td>D（1段）/C（2段）</td><td>S</td><td>C</td><td>S</td><td>C</td></tr>
<tr><td>腿部·背面</td><td>S</td><td>S</td><td>S-（C）</td><td>A</td><td>S</td><td>B</td><td>S</td><td>B</td></tr>
<tr><td>倒地</td><td>B</td><td>A</td><td>C</td><td>C</td><td>B</td><td>S</td><td>B</td><td>B</td></tr>
<tr><td>终结技·正面</td><td>S</td><td>A</td><td rowspan="2">A</td><td rowspan="2">A</td><td rowspan="2">S</td><td rowspan="2">B（2下）/A（4下）</td><td rowspan="2">A</td><td>A</td></tr>
<tr><td>终结技·背面</td><td>S</td><td>A</td><td>S</td></tr>
</table>

高分要点

路线&战场

玩家在熟悉了每关的地图和初始点位后，就要根据时间柱、奖励沙漏以及敌人的刷兵点制定基本的行进路线。对于初上手的玩家建议先拿掉全部的时间柱后再开始杀敌，而到了游刃有余的时候自然是可以边杀敌、边拿时间柱，不过如果有地势较为偏远的时间柱还是建议在较早的时候就拿掉。

选择一个合适的战场能令玩家在随后的战斗中事半功倍。首先、主战场附近要有多个刷兵点或是离几个刷兵点的距离都不远，这样才能确保敌人的出现速度。不过各张地图都有明显的内外或高低结构，甲板、监狱这样区域化明显的地图更是不容易出现敌兵扎堆的“盛况”，再加上本作中较远处的敌人是不会主动攻过来的，固守在一处杀敌绝对会出现“卡兵”的现象。熟悉场景内的刷兵规律后边打边移动才是获得高分的基础，而判断地图上刷兵点的方法就是看敌人是从何处“跳下”或“翻墙过来”的，这需要在长时间的实践中慢慢观察和积累。另外，主战场的地势一定要平坦、宽阔，即不能在楼梯或较为狭小的平台上开战。角色对于倒地敌人的体术会受到高低差的干扰，其他大部分体术也会或多或少受到一定的影响，在楼梯上非常容易出现体术打空的情况，这也是要求战场平坦的主要原因，另外楼梯或斜坡的地形对于玩家瞄准也有一定的影响。而在狭窄的平台上开战很容易出现把敌人打飞到下层的情况，这样会导致无法及时上前追加体术、错失良机。



体术至上

很多玩家非常在意连杀的分数加成，看到不断闪烁的Combo字样甚至会因害怕断连而产生紧张情绪，进而导致不必要的失误。实际上仔细分析上辑攻略中的计分细则我们就会发现，连杀的分数加成最高为50 Combo后的

1000分（杂兵）/7000分（BOSS），而杀完150人后的时间计分，每1秒就是1000分，也就是说玩家每次用体术杀敌，增加的5秒钟就已经变相给玩家增加了5000分之多。而相比在混乱的战况下苦苦维持连杀数，体术杀敌的难度无疑要低得多，用体术快速地杀敌，其得分一般都会比用大威力武器狂轰出150连杀后的得分高出不少。之所以说“一般”，是因为时间计分是在玩家“清版”的前提下的，也就是说如果玩家的实力尚不足以在限制时间内杀光全部的敌人，那体术杀敌带来的效果，仅仅是给玩家增加时间上限和击倒敌人的机会而已。因此，在玩家们有能力击倒地图上的全部敌人后，就要争取在用体术解决大多数敌人的前提下，再保持连杀数，这样最后的得分定能突飞猛进。

通过上面的分析，角色体术的重要性不言而喻，这也是在前面用一个表格来细细分析角色一招一式威力的原因。不过玩家在根据战况选择使用角色的体术时，优先考虑的应该是效率、然后才是威力。比如吉尔的“上段蹴り”威力虽然不及“首ひねり”，但如果能够一次踢翻两名以上的敌人，随后上去用“两膝落とし”进行追击的话，杀敌效率会明显提高。威斯克的“先崩掌打”虽然发招速度稍慢，但是在面对硬直状态的敌人时通过适当的走位和停顿，待其旁边的敌人扑上来时再发动体术，一次性击倒两名敌人，也能省去不少时间——这也是《生化5》高分佣兵视频所体现出来的基本原则：一打多。另外，在敌人爆寄生虫频繁的关卡，个人更推荐使用限制爆虫的体术，如克里斯的“**ネックツイスト**”。虽然爆出的寄生虫会比普通敌人高出4、500分，但实际上玩家在面对爆虫这种突发状况时需要换枪或拿出闪光弹，节奏会受到一定的影响，而且战况一乱就容易出现挨打或是断连的情况。另外除了威斯克，其他角色也没有太多机会用体术杀死寄生虫，看似杀敌的基本分值提高了，实际上失去的时间分数更多。



技能&武器

武器可换和技能系统的引进，一定程度上削弱了角色间的强弱差距，虽然有些角色的体术威力相对较弱，但是借助强力武器和技能的辅助攻克EX难度任务还是不成问题的。以挑战高分为目的的话推荐如下技能：**オ–ルド スク–ル**（拾取道具时无敌、3级后可随时上弹）、**ラッキ–7**（时间中有7时击倒敌人+3秒，3级时武器连射速度加快）、**ジャイアント リング**（给强敌造成的伤害更大）、**コンバット**（体术威力上升）。随时上弹的技能可以节省大量的时间；用体术击倒敌人再加上“幸运7”的效果，有机会增加8秒的额外时间；最后两项技能根据角色和任务的特点二选其一。虽然装备着**サンダ–ボルト**使用吹飞效果的体术可以追加范围性电击伤害，爽快度和实用性绝佳，但由于电击杀死的敌人不会增加时间，所以挑战高分最合适的还是上面几种。不过装备着**リバ–サル**（体力较少时能使出大威力体术）可以衍生出一种“红血流”的打法，纵观8位角色的终结体术，尤以汉克的“**サイスシュ–ト**”最适合此打法，该体术威力大、收发速度快且具有一定的贯通性，配合汉克默认武器——装备着闪光弹的榴弹枪，可以迅速地清版，这也让本作中普通体术速度非常慢的汉克重新夺回了“死神”的头衔。不过“红血流”打法的危险性也较高，面对BOSS时如果战术不当，Game Over是常有的事，适合高手玩家尝试和研究。

武器方面，并不是单纯地挑选大威力武器，而是要结合角色的体术和关卡中的敌人来进行搭配。比如威斯克默认配置的手枪“武士之刃”爆头率非常高，并不适合以打头体术为主的他。另外，玩家要摸清关卡中敌人的血量，三种普通杂兵的HP从高到低为邪教徒＞士兵＞村民，黑胖子的体力在他们之上。用哪种武器、打几枪、最后追加哪种体术可以杀死敌人是玩家们需要反复尝试的。以黑胖子为例，威斯克装装备上巴瑞的狙击枪，一枪身体、一枪打腿，上前后用“先崩掌打”可以杀死黑胖子；而巴瑞用狙击枪打腿一枪后上前使出的体术是“**ハリケ–ン**”，可以将黑胖子直接击杀。由于不同等级下敌人的血量是不同的，再加上8名角色的体术各异，武器和技能搭配纷繁多样，笔者这里无法将打法一一总结，只有留给玩家们自行摸索。当然，第九种武器配置“Red9+双管榴弹枪”是轰杀BOSS最佳的利器，单纯以过关为目的的玩家可以多多利用。

无敌时间

本作中取消了“捡道具”的具体动作，虽然节省了时间，但玩家也因此失去了俯身时的无敌时间。不过借助“オ-ルド スク-ル”技能，我们可以重获这短暂的无敌时间。另外，角色在使用体术、埋雷、开箱、开门、攀爬、翻越时也是无敌的。使用回复剂进行补血的“喷雾”时间完全无敌，而且可以自由走动（联机模式下同时补血时无法走动）。玩家们不要小看了这短暂的无敌时间，当玩家在面对避无可避的攻击，尤其是有击倒效果的攻击、如爆炸和黑胖子的重拳时，短短1秒钟的无敌时间就会成为救命的稻草，而借助“喷雾”无敌时间进行走位，更是面对BOSS的必杀攻击时最为有效的逃生手段。



基本功&运气

之所以把基本功放在最后说是因为这需要大量的练习才能有所提高，射击的精确度、利用触摸屏做出小幅度转身的熟练度、对于不同敌人打法的了解程度、使用体术时的走位、混战中的意识等等都需要在不断地实践后才会慢慢提高。利用发动体术时的演出时间观察周围敌人的分布、通过敌人的吼叫等音效判断距离也是必须掌握的能力。不同的敌人都有各自独特的音效，惟有斧男最为“阴险”，走路时无声无息（红斧男走路时有轻微的火炎燃烧音效），只有在挥斧攻击时才会发出一声叫喊，这时再进行回避往往已经太迟，因此在有斧男作为BOSS出没的关卡，还要练习通过计算杀敌总数判断BOSS是否已经登场。

在本作中运气对于高分的影响是不言而喻的，爆头率、爆虫率、关键武器的弹药掉落率、装备技能“7”后增加额外时间的几率等等，甚至分数的个位数也是过关时随机生成的，因此一个高分的产生除了需要玩家的精准操作外，剩下的就看是否有好运气了——“武运在天、铠甲在胸、功名在脚下”。

容易被忽视的细节

1.敌人在扶正被踢到的扶梯时，是全身无敌的。

2.敌人从地图外跳入场景中时，在站稳前是不会被打出硬直状态的，但受到攻击仍会费血。

3.蓝裤子电锯男在第一次被击倒时会陷入假死，全身无敌的效果在起身一半时就会解除。

4.戴着墨镜依然防不了闪光弹，比如敌方的机枪男和玩家操控的威斯克……

5.手持盾牌、头戴面具的敌人对闪光弹免疫，但戴着羊角面具的邪教徒例外。

6.装有闪光弹的榴弹枪虽然无法打爆油桶，但可以引爆地雷、炸弹，打爆木箱等。

7.靠近倒地敌人头部后使用体术有高几率可以爆头，几率与其是否带有头盔无关。

8.纵使敌人手中的炸弹尚未点燃，用枪击中仍会发生爆炸。

9.敌兵在膨胀自爆的过程中无法用枪打爆，而且爆炸范围比5代更广。

10.敌人从高处摔下会损失一定的HP，角色在攀爬、翻越、跳跃时也具有微小的伤害判定。

11.除了玻璃窗、木桶、木箱、油桶外，本作场景中的其他物体如门、墙壁、帐篷都无法用攻击破坏。

12.开门时务必连点Y键用脚踹，因为玩家看不到门后有无敌人，但敌人却可以知道玩家的存在。

13.后期任务关卡的150名敌人中包括母鸡，其初始位置是固定的，建议第一时间干掉免得其乱跑。

14.角色在做上弹动作时若是受到攻击或因爆炸做出保护动作，上弹动作会中断但子弹依旧会上满。

15.DUO模式下角色陷入濒死状态必须由同伴救起，而不像SOLO时可以通过连打Y键恢复。

16.用刀以及威斯克的冲刺杀敌都算体术杀敌，而威斯克装备技能サンダ-ボルト后冲刺时也有电击效果。

17.用其他武器先瞄准，然后迅速切换到火箭筒的同时按下Y键，可以实现“火箭筒速射”。



下崽工房

Loading... (123134 / 236425 bytes)



3DS

雷顿教授与奇迹假面

◆Level-5◆AVG◆2011年2月26日◆1人

兔子的午餐（ウサギのランチ）

兔子只能进行直线移动，每次移动后大灰狼都会出现在兔子的身后，要求一口气吃完地图上所有的胡萝卜，兔子的初始位置可自由决定。这个谜题简单来说就是一笔画，答案见图（答案不惟一）。



兔子的午餐❶



兔子的午餐❷



兔子的午餐❸

魔女的空中散步

魔女可以点亮小镇里的每一盏灯，每盏灯的照射范围为横竖直线，光线无法穿透障碍物。要求在横竖没有重复点灯的情况下让小镇的全部地方都亮起来（同一直线上有多盏灯时灯会变成红色）。



魔女的空中散步❶



魔女的空中散步❷



魔女的空中散步❸

四方领地

每个城镇上的数字代表该城镇能拥有的土地数量，按照每个城镇的要求将土地分给它们。



四方领地❶



四方领地❷



四方领地❸

地下迷宫的秘宝

将相同的符号用线连起来，线与线之间不能交叉，将所有相同的符号全部连起来后就能获得秘宝。


地下迷宫的秘宝❶


地下迷宫的秘宝❷


地下迷宫的秘宝❸

3DS 战国无双 编年史



◆Koei Tecmo Games◆ACT◆2011年2月26日◆1人

官方在6月13日放出了第6个下载关卡，游戏的追加剧本到此也就告一个段落了。《编年史》的更新内容是任何时候都可以接收的，因此暂时还没有购买本作的玩家也无需担心以后会错过这些下载关卡。另外，官方表示“周刊 天下统一”以后还会继续，不但会为玩家们带来游戏的攻略情报、战国时代的奇闻异事，还会继续为玩家们配送邂逅通信合战的对手。因此，对本作感兴趣的玩家还是要持续关注游戏的相关消息哦！

追加剧本第6弹 关东三杰对天下三杰

本关的剧本基于史实改编，以天下布武为目标、不断扩张着自己的领土的织田信长一时间可谓如日中天，与其关系不佳的大名们联手构筑起了“织田包围网”。然而在“魔王”织田信长眼中，京都周遭的诸大名不过是跳梁小丑、不足为惧，真正的压力来自于关东，因为关东的三位枭雄这次竟然破除前嫌、联手向自己攻来。“关东三杰”指的便是武田信玄、上杉谦信、北条氏康，“天下三杰”则是被后世称为“天下人”的织田信长、羽柴秀吉、德川家康。汇聚了众多英杰、关系到天下大势的决战，如今揭开序幕！



玩家所控制的原创主角属于关东军方面，初始时的目标是击倒德川家康，之后羽柴秀吉和织田信长会陆续登场。最后的金任务“三英杰”要求在1分钟内用无双奥义击倒信长、秀吉、家康3人，玩家要提前积蓄好无双槽。





烧录卡新闻站

栏目主持：酷洛洛 文 月下雪影（威奥数码娱乐）



Supercard DSTWO

厂商：Supercard 网址：chn.supercard.cn

Supercard DSTWO新版3DS固件发布

类型：NDS（SLOT-1）
存储：microSD卡（SDHC）
最新内核版本：EOS v1.11（5.12）

Supercard小组在6月10日对Supercard DSTWO烧录卡提供了最新的固件升级。经过升级后，Supercard DSTWO可以完美地支持3DS的最新V2.0系统。Supercard DSTWO和Supercard DSONEi的升级方式不同，它没有专用的USB工具，所以它需要借助NDS主机才能进行升级。你需要将光盘中的固件解压，然后将dstwoupdate.dat拷贝到microSD卡的根目录，接着打开主机在NDS端完成升级操作即可。注意升级过程中要保证主机电量充足，不要做多余的操作。

M3/G6

厂商：GBalpha 网址：www.gbalpha.cn

M3i Zero对应3DS最新系统固件更新

类型：NDS（SLOT-1）
存储：microSD卡（SDHC）
最新内核版本：V2.02

GBalpha小组在6月10日对M3i Zero烧录卡也进行了固件更新。在升级后，M3i Zero也可在3DS最新的V2.0系统上正常使用。和上次一样，此次固件同时支持旧版M3i Zero和新版型号GMP-Z003的硬件。卡带的升级步骤和之前相同，先将光盘中的内核解压，然后把F_CORE.dat拷贝到microSD卡根目录。接着将M3i Zero卡带与内核升级电源线连接，再把升级线插入到任何有电源的USB接口上。此时M3i Zero便会自动开始升级，卡带的LED指示灯也将开始闪烁，升级过程大概持续35秒，之后LED熄灭，更新结束。其他的相关注意事项可参考上辑的“烧录卡新闻站”。

3DS游戏DUMP成功，烧录卡前景仍不乐观

3DS的破解情况想必是玩家们都比较关心的问题。日前，知名的DUMP小组LGC在前日已经通过自行研发的设备，成功DUMP出了3DS上的数款游戏，其中首批被DUMP出的游戏有三款，分别是《超级猴球3D》、《幽灵行动 影子战争》和《乐高星球大战3 克隆战争》，随后两日又有一款游戏被成功DUMP。根据游戏ROM的发布情况来看，这次DUMP的成功在国内外玩家中都掀起了比较大的波澜。不过笔者在联系国内某知名烧录卡厂商后，厂商表示ROM上的突破给烧录卡带来的帮助并不大。众所周知，烧录卡对ROM的要求比较严格，必须是严格意义上的Clean ROM才可进行研发，但LGC此次发布的4款游戏均包含了特定设备的代码，也就是说被DUMP出的ROM并不是Clean ROM，这对于烧录卡的开发是没有任何帮助的。至于这些代码是在DUMP过程中自动加入的，还是DUMP出后手动添加的暂时还没有定论，不过从LGC放出的图片来看，DUMP的过程比较复杂，可能是通过设备和3DS主机之间的数据传输拦截才将全部ROM破解出来的。当然，无论如何，3DS游戏被成功DUMP就是一种进步，但期待烧录卡的玩家还需要接着耐心等待了。



▲3DS ROM的发布让人很兴奋，但对于烧录卡的研发来说暂时还是没有太多帮助。

※本栏目相关软件收录于《口袋光环》161辑内的“实用软件/PSP”目录中。

PSP软件学院

文 月下雪影

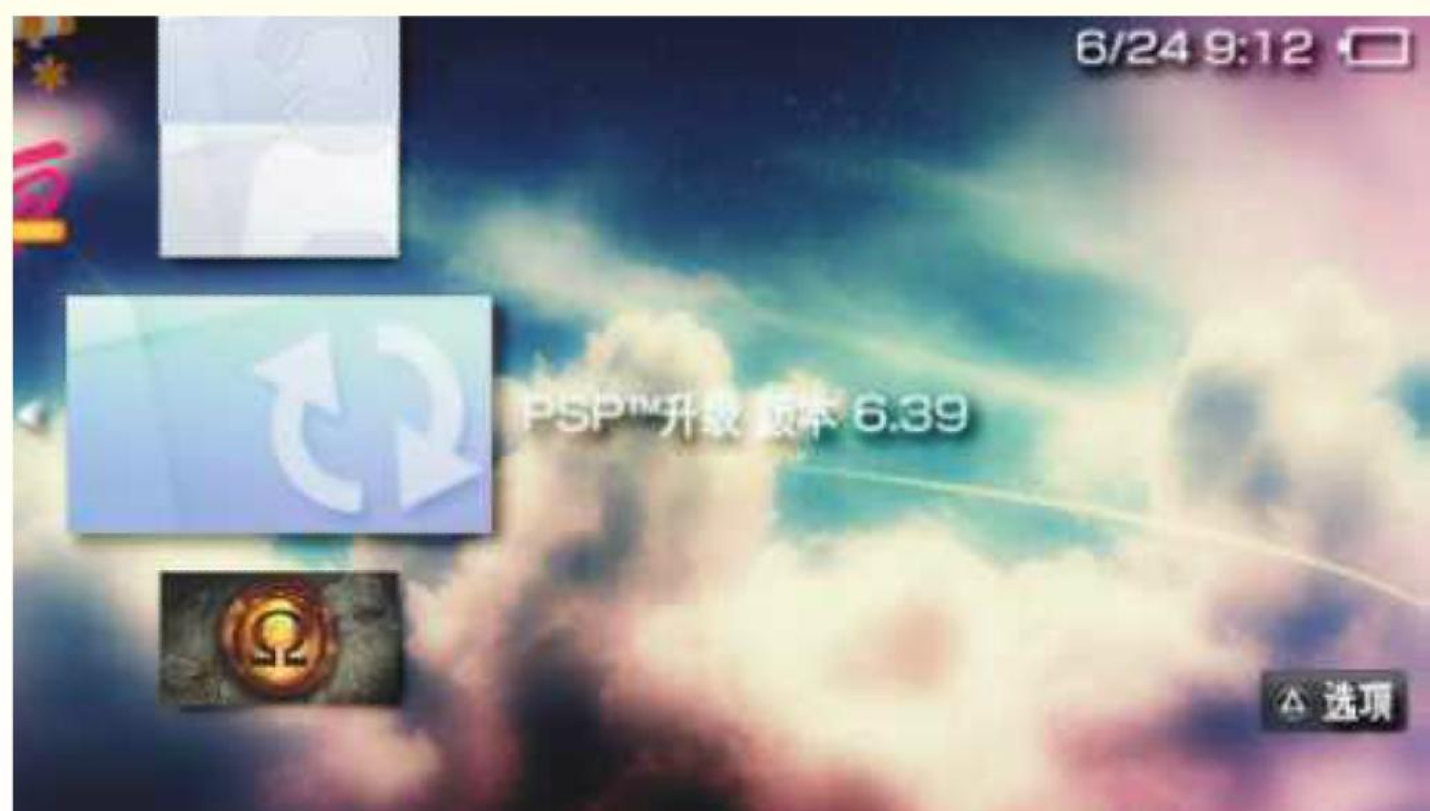
自从核心密钥“Kirk Keys”被发现以来，PSP的自制系统就进入了一个新的高速发展时期。从早期的6.20、6.35再到现在的6.39，PSP的刷机皆属于“傻瓜式”操作，简单几步即可搞定。不过也因为破解的过于全面，所以自制系统更新速度也非常频繁，刚刚完善不久的6.35已经大有被6.39所替代的趋势。在本辑的“PSP软件学院”里我们就来为玩家详细解说这两个6.39自制系统的安装过程吧。

6.39自制系统刷写教程

更新6.39官方系统

1 在刷写自制系统之前，我们先需要将主机更新到相应版本的官方系统。这次刷写的自制固件均是以6.39系统为基础的，光盘中提供了相应的升级包，其中“PSP 6.39.rar”对应PSP-1000/PSP-2000/PSP-3000用户，“PSPgo 6.39.rar”为PSPgo玩家专用。光盘中的升级包已经提前将文件路径设置好，你只需要把解压后的PSP文件夹直接拷贝到记忆棒的根目录并覆盖同名文件就可以了。剩下的操作当然是在PSP上找到升级文件然后按照提示来进行升级了。

2 如果你在升级过程中遇到了“此PSP的系统文件是版本9.90。不需要进行升级”这样的提示，则表示当前系统内，Flash0下的系统版本过高，造成这种问题的原因多半是由于刷写5.50GEN-D3或5.50Prometheus-4引起的。解决的办法也很简单，更改一下Flash0中的系统版本即可。具体的操作方法是在自制系统的界面下按SELECT键来调出VSH菜单，然后将其中的第三项“USB DEVICE”改为“Flash 0”，接着再通过USB数据线把PSP连接至电脑，这时Memory Stick中的内容就是Flash0里面的文件了。下面进入到\vsh\etc目录下，找





到并打开里面的version.txt，然后把第一行的“release:9.90:”改成“release:5.50:”保存退出就可以了，注意期间不要改动其它的文件，避免出现变砖的危险。修改完成后的小P就可以正常地升级了，最后别忘了把VSH菜单里的“USB DEVICE”改回到“Memory Stick”哦。

刷写6.39 PRO-B7自制系统

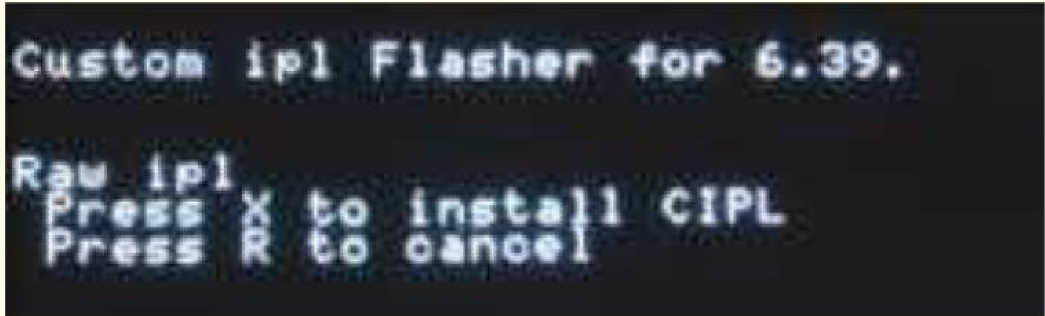
1 升级到6.39官方系统后，我们就可以刷写自制系统了，下面先来介绍由国内达人忠贞炙烈之炎和国外玩家Coldbird共同开发的PRO自制系统，这也是目前国内最主流的PSP自制系统之一。目前PRO自制系统的最新版本为B7，于6月20日发布，新版本相对以往版本主要是增加了记忆棒的加速功能和ISO的缓存功能，这样可以大大减少游戏中重复场景的加载时间，简单来说就是提升了游戏的加载速度。PRO系统在光盘中已经有提供，文件包为“6.39PRO-B7.rar”，里面的PSP文件夹为系统文件，玩家刷新系统只需要把它复制到记忆棒的根目录里就可以了。至于sdk文件夹，它是软件的开发工具包，对普通玩家没用作用。



2 将PSP文件夹拷贝到记忆棒后，你会在PSP上看到三个不同的文件，ICON上显示“UPDATA PRO”的为首次安装的刷写文件。选择后可以看到操作提示，按×键安装6.39PRO-B7，按△键卸载自制系统，L键是重新安装一次，R键是退出。因为是第一次刷写，所以按×键就行了，稍等片刻系统便安装成功了，此时主机会自动重启，重启后可以在“设定”→“主机设定”→“主机信息”里看到系统已经为6.39 PRO-B7。



3 除了UPDATA之外，PRO自制系统还包含“CIPL Flasher For PRO-B”和“639 PRO-B Fast Recovery”两个文件。前者是原先Permanent Patch（固化补丁）功能的升级版，为6.39 PRO系统所专用，它的作用是可以让PSP-1000以及PSP-2000 v1/v2主板的主机在开机后自动加载自制系统，简单来说就是会和M33系统一样，变成完美破解，关机再开机后不需要再刷写一次系统。需要注意的是，PSP-2000 v3、PSP-3000以及PSPgo千万不要使用“CIPL Flasher For PRO-B”，否则会变为砖头。刷写“CIPL Flasher For PRO-B”的方法很简单，进入后按×键即可，不想安装按R键取消。在安装了CIPL Flasher了后，PSP可以在开机时按R键进入恢复模式，按HOME键是不自动刷写自制系统，直接启动官方系统。如果想要卸载该补丁，那么在进入“CIPL Flasher For PRO-B”后按○键即可。如果想要完全抛弃PRO自制系统，请先卸载CIPL Flasher后再卸载PRO系统，倘若在卸载CIPL Flasher之前卸载了PRO系统，那么你需要按HOME键才能开机。



4 “639 PRO-B Fast Recovery”是快速刷机选项，针对于不能使用CIPL Flasher的PSP-3000、PSPgo和PSP-2000 v3主板主机，在安装过一次PRO自制系统之后，关机后重刷不需要进入“UPDATA PRO”来操作，直接选择“639 PRO-B Fast Recovery”就能刷写成6.39 PRO-B7，简单方便。

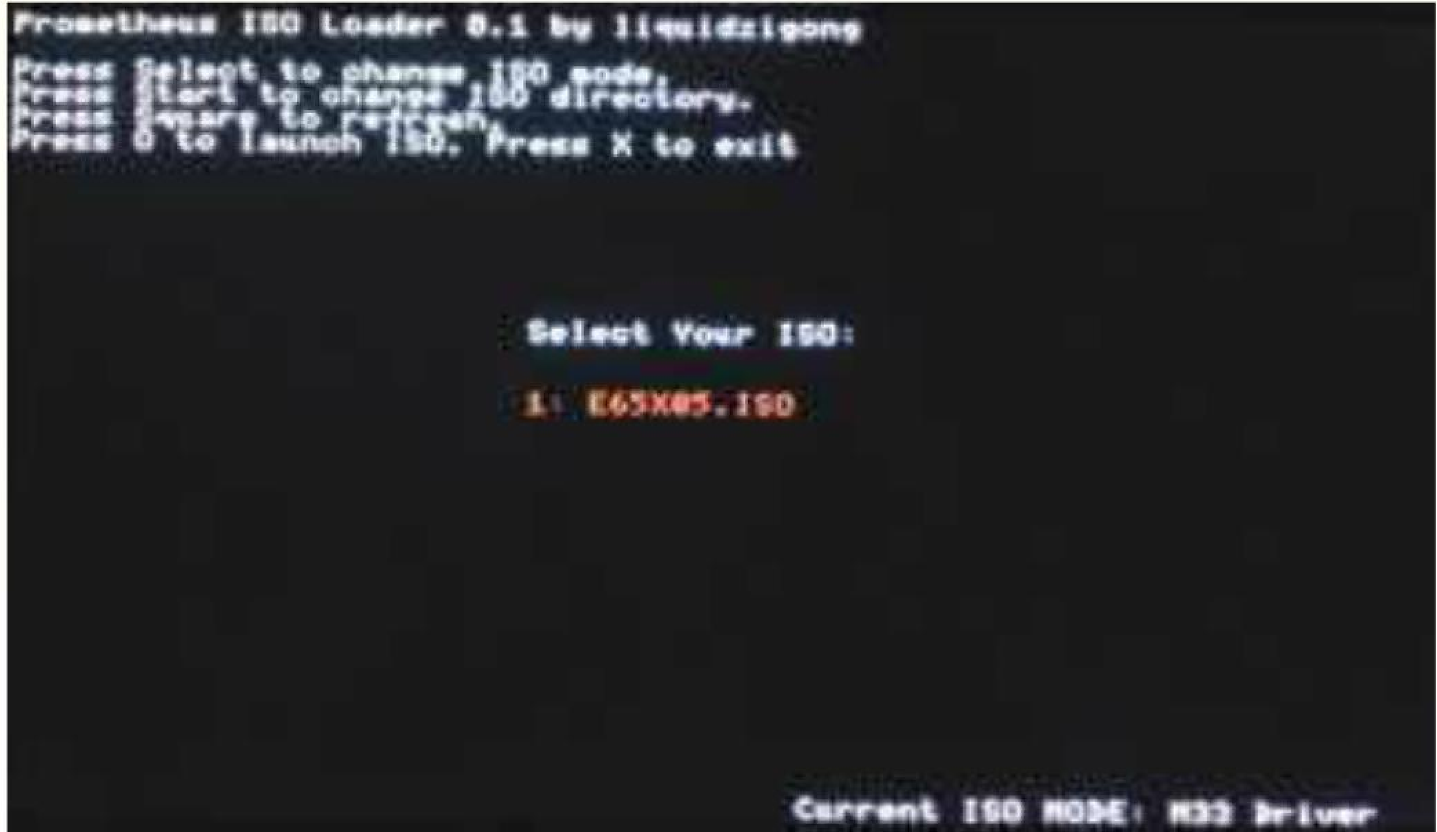


刷写6.39 TN-A自制系统

1 TN自制系统是由德国玩家Total_Noob所独立开发的，它是PSP进入6.20时代的第一款自制系统，但由于作者对破解游戏的立场，系统本身并不支持运行ISO镜像文件，玩家在刷写系统后需要使用ISO Loader才可以玩破解游戏。6.39TN-A是目前的最新系统，功能上等同于之前的6.20TN-E，作者只是将其移植到了6.39系统上。下面我们来简单说一下如何刷写6.39TN-A吧。系统的刷写文件在光盘中有提供，命名为“6.39 TN-A.rar”，玩家找到后将其解压，然后直接把PSP文件夹拷贝到记忆棒根目录覆盖即可。



2 现在从PSP的记忆棒里找到“TN Homebrew Enabler”，点击一下系统会自动重启，此时6.39官方系统就已经变为6.39 TN-A了，同样可以在“设定”→“主机设定”→“主机信息”里看到。当然仅仅刷写成TN系统还不行，我们还需要使用ISO Loader才可以玩到游戏。ISO Loader目前比较好的版本是aLoader，但其仅支持6.20 TN系统，所以在这里我们还是选择最原始的Prometheus ISO Loader吧。在光盘中找到“Prometheus ISO Loader.rar”，解压后把PSP文件夹复制到记忆棒根目录下，然后在“游戏”→“Memory Stick”找到“Prometheus ISO Loader”运行。进入后，你会看到记忆棒ISO文件夹下的所有镜像文件，按○键即可启动选择的游戏镜像了。



另外在运行游戏前可以按SELECT键更改ISO的引导方式，Prometheus ISO Loader提供NP9660和M33 driver两种，右下角显示。如果想退出ISO Loader，按×键即可，□键的作用是刷新当前目录，START键的功能是改变ISO文件的所在目录。

3 目前只有6.20 TN-D和6.20 TN-E有Permanent Patch（固化补丁），换句话说就是现在6.39 TN-A暂时还没有Permanent Patch，所以玩家每次开机后都需要重新运行一下“TN Homebrew Enabler”来刷写系统。另外不同于PRO自制系统，6.39 TN-A本身附带配置菜单功能，你可以打开“设定”→“TN Settings”→“Configuration”来对TN自制系统进行一些设置。



选项	作用
CPU Clock XMB	选择XMB界面下的CPU频率
CPU Clock Game	选择游戏中的CPU频率
USB Device	USB连接驱动选择
Fake Region	开启锁区欺骗
Password Control	主机密码设置
OSK Character Limit Increase	启用提升浏览器OSK字符上限功能
Skip Gameboot	跳过游戏前的PSP Logo动画
Hide MAC Address	隐藏MAC地址
TN Network Update	TN在线升级
Hide PICO.PNG and PIC1.PNG	隐藏游戏的PICO.PNG和PIC1.PNG图标，可加快游戏读取速度
Slim Colors	增加背景颜色，针对于PSP-1000系列
USB Charge	开启USB充电
Fast Scroll Music	快速下拉歌曲列表
Use VSH Menu	开启VSH菜单
Hide HEN EBOOT.PBP	隐藏HEN EBOOT.PBP启动程序
Fake INDEX.DAT	系统版本欺骗
Protect Flash0	保护Flash0区域
Button Assign	○/×键确认功能互换

其实两款自制系统的重点一个是在于CIPL Flasher或Fast Recovery的使用，一个是在于ISO Loader的选择，只要注意好这两点就能轻松地玩转6.39自制系统啦。

栏目主持
酷洛洛

掌机市场扫描

暑假要来了，这也是国内家用机和掌机市场的重点旺季之一，各位同学有没有计划在近期入手主机吧，入手前不妨看看我们的掌机市场扫描，了解一下近期的市场概况哦。


上海 书记

快乐的暑假终于快要到来了，各位学生朋友们是否觉得很兴奋？目前市场上可选择的掌机种类还算得是比较多的，毕竟刚好是处于过渡阶段，不过主流依然是PSP。而任天堂的3DS由于破解没有一点消息，在国内的销量并不是太好。

还是先说说PSP吧，前段时间的暴跌势头最近算是止住了，由于暑假的到来需求量变大，价格反而有一些小幅度的回升，不过单机基本还是稳定在1200左右。相信大家都关注了E3的新闻，PSV的发售价着实让大家兴奋了一把。随着PSV发售越来越接近，相信PSP的价格会继续下跌吧，各位玩家朋友们可以考虑忍几个月直接入手次世代了。不过鉴于PSP经典游戏有很多，为了喜欢的游戏买一台PSP也很划算，不会亏的，毕竟在国内PSP基本属于一次性投资了，软件都是免费的。另外，PSP go在目前是个很不错的选择哦，自带16G行棒，价格也非常便宜，不在乎按键手感的不用考虑了，果断入手。

NDSL和NDSi已经不想说了……谁买谁亏，要么是特别有爱买来收藏，要么就是被忽悠的。3DS价格基本是稳定住了，毕竟已经差不多跌到官方发售价了，软件方面，美版价格差不多是日版的一半，而且是英文系统，比较贴心，不过很多一线经典大作要么是日版独占要么是日版先发售，在这一点上，确实让人比较纠结，大家还是按自己需求仔细斟酌吧。

配件方面，记忆棒又降价了，8G红棒和16G红棒的零售价分别在120和160左右，32G的组棒也跌价了20多，目前稳定在280左右，行棒价格依然差不多是组棒的两倍。

这次PSV的发售价真的让我觉得很意外，过去任天堂一向大打价格战，而且屡战屡胜，这次3DS机能不如PSV，价格却要高的情况下，到底还能否保住掌机界王者的地位，只有等时间来给我们答案了。


北京 德科

本以为在美版3DS发售后之后，国内的市场上会像以往一样，通过价格的优势慢慢形成以美版机为主导的市场。但是由于破解进度的几乎不可预见，现阶段购机的主要是以核心玩家为主，客观地说，经过即将过去的PSP时代洗礼，遴选出来的核心玩家数量依然很少，倘若以此作为市场主要受众那么留给商家的依然是一块本就很小的蛋糕，这部分玩家强调游戏的“原产地”属性——日本厂商的游戏就要玩日版。目前日版机的价格在1850到2000元不等，之所以会有这样大的价格差异，主要还是因为日本地震前后主机价格有过一次较大的波动，而现在批发渠道上面日版的主机很少，市场上流通的都是一些“存货”或是一些代购形式流入的主机，数量较少。美版主机价格在1750元，而且现在美版游戏也越来越多，一些一线游戏都可以在第一时间买到美版，软件价格上也便宜了不少，比如《生化危机

佣兵 3D》的日版价格在380元左右，而美版则要便宜50元，刚刚发售的《赛尔达传说 时之笛 3D》日版价格已经炒到了接近500元，其实市场反应并不热烈，但是价格却一直居高不下，主要的原因恐怕还是来自于进货渠道的受限导致的货源供应困难。

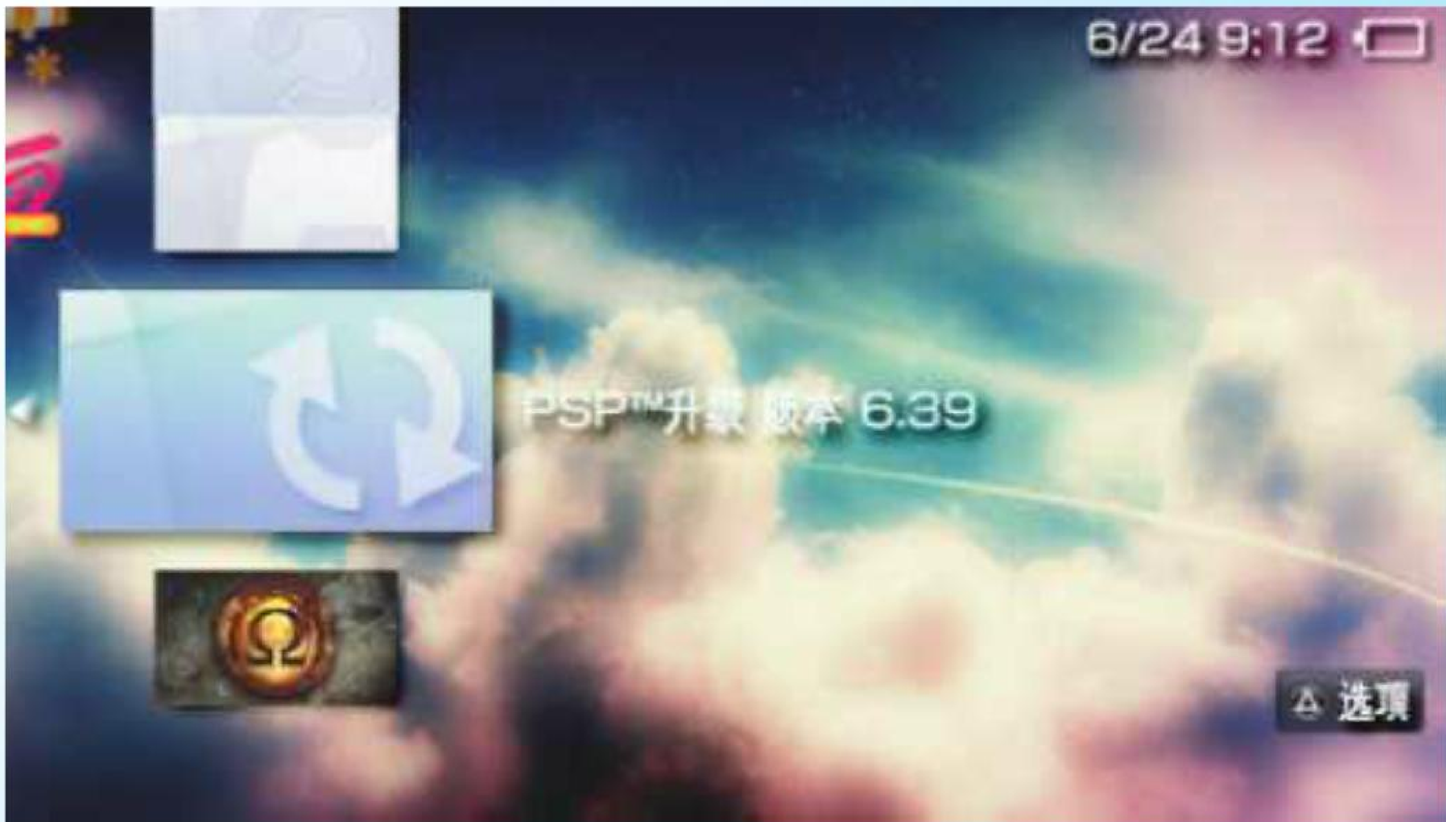
E3展上面PSV用高性能和“良心价”一下子就把玩家带到了下一个掌机世代，而PSP-3000还在默默地履行自己最后的职责，价格方面由于破解了6.39版本（根据市场的销售进度来看，估计这也是最后一个有破解价值的版本了），主机价格向1100元迫近，排除掉翻新机的顾虑，这个价格算是整个PSP的历史上破解版主机的最低价格了，所以如果没有第一时间就购入PSV的打算的话，现在买一台PSP-3000也还是很实惠的选择。





伴随着高考的结束和即将到来的暑假，广州卖场开始兴旺了起来。掌机系里小P的成交量开始有所回升。其中黑白两基础色分别报1165元和1180元，跌幅在五十元左右。银色报1170元基本持平。基础色里较受欢迎的红色、紫色、蓝色齐齐开出1320元的报价，而彩色系里次受欢迎的黄色、绿色分别报1330元和1280元，基本持平。现在摆在货架上的可破解6.2版本已经没必要去辨别了，笔者可以断言全是翻新和拼装机。如果哪个商家敢给你保证的，你就叫他当着你面把机器拆了，看看里面的馅。花大价钱买个金玉其外，败絮其中的拼装机，非合格玩家的明智之举。加上如今6.39全面破解，玩家已完全没必要选择6.20系主机。

说完小P我们来留意一下任系掌机的近况，月初3DS的出货量继续平淡，货源充足但因为暑假即将到来的关系价格有所上涨。其中日版黑蓝两色报1850元和1870，美版黑蓝两色报1730元和1740元。一向走势平稳的NDSi也有一定程度下跌，黑白两基础色报1045元和1055元。彩色系冰蓝报1035元、深蓝报1080元、粉红报1100元。行货iDSi黑白两基础色报1240元，粉红、冰蓝报1310元。考虑到保修服务，有购机意向的朋友还是请选择行货吧。



▲6.39自制系统刷机方法可参考本辑“PSP软件学院”。



各地市场掌机及周边价格

本辑市场扫描为大家列出各地掌机及周边参考价格，以下所有参考价格中，单位为元，本辑所列价格都为单机价格。各地价格有差异属于正常，因此以下价格仅供参考之用。最后，酷洛洛向所有提供价格信息的朋友们致谢。

城市	提供者	PSP go	PSP-3000	NDSL	NDSi	iDSi	NDSi LL	3DS	MSD (8G)	MSD (16G)	MSD (32G)
广州	君慧娱乐	1440	1165	840	1045	1240	–	1730	115	255	–
北京	绿洲电玩	1100	1130	800	950	1050	1150	1880	110	170	270
上海	易玩客栈	1185	1235	970	1115	1115	–	1800	–	160	280
浙江杭州	江城博晶电玩	1120	1180	750	1100	1100	1250	1850	85	120	230
黑龙江哈尔滨	鑫星电玩	1200	1150	500	900	1000	1100	1750	100	150	260
安徽合肥	贝贝电玩	1250	1250	750	1000	1000	1100	–	80	140	–
南宁	光派电玩	1180	1250	880	1150	1150	1250	1780	100	160	280
四川成都	新亚电玩	1000	1200	800	1050	1050	–	1700	120	160	250
福建厦门	玩高数码电玩	1250	1250	800	900	1100	1200	1800	130	180	–

硬件短消息



3DS网上商店功能真不错，有点Wii的味道。用户不仅能下载游戏还能在线观看视频，以及获得最新的游戏发售信息。任天堂在网店上下了一些功夫。对于怀旧玩家来说，3DS还提供了FC游戏和GB游戏的下载，当前提供的两款FC游戏都是3D重制版。如果同时按住START和SELECT键进入GB游戏，则会有虚拟的GB边框。开启3D效果后，游戏画面会后凹，有种好像真的在玩GB主机的感觉。下面让我们看看最近有哪些有趣的周边推出吧。

3DS手柄

品名：Grip with Silicone Handles for 3DS	
种类：握把	
出品：CTA	
对应机种：3DS	
官方价格：11.99美元	

3DS主机重量不小，加上方方正正的外形，长时间游戏手部肯定会感觉劳累。这款CTA推出的3DS手柄则可以有效减轻手部的劳累，让你游戏更轻松。手柄能够牢牢卡在主机上面，侧面设有弧度硅胶护垫，与手部虎口正好切合，增强玩家使用是的舒适度。手柄的重量很轻，并且能作为支架使用。虽然用此周边可以让3DS拿起爽很多，但游戏时依然不建议将3D景深开太久哦，要注意眼睛健康（笑）。





3DS/NDSi保护包





品名：3DS DSi用ゲームケース　POCHI IV	
种类：保护包	
出品：GMCトイズフィールド	
对应机种：3DS/NDSi	
官方价格：1260日元	

这款造型别致的包包特别适合MM使用。包包采用了独特的按扣设计，可以防止主机掉出。包包的材质为硅胶，手感不错，有9种颜色可选，包括迷人的粉红色。包包除了可以装下3DS主机外，还可以装下差不多体积的NDSi。

3DS保护包





品名：3DS Luxury Leather Case	
种类：保护包	
出品：CTA	
对应机种：3DS	
官方价格：12.99美元	

很多配件厂商都推出了3DS适用的包包。这款包包采用了类似钱夹式的设计，翻盖处内置了磁铁。包包内部有活页，质地柔软，可以保护3DS不被划伤，还带有暗兜，能放入多枚3DS卡带以及触控笔。



3DS清洁套装

品名：Digital 3DS-4CK	
种类：套装	
出品：CTA	
对应机种：3DS	
官方价格：14.99美元	







如果爱她，就带她去吃哈根达斯，如果你爱3DS，就为它准备一套清洁套装吧。套装中包含了四款配件，有防止屏幕划伤的贴膜，有擦镜布，有清洁灰尘的小刷子，还有保护套。有了这个套装，好好防护、定期清理3DS，你的3DS会一直保持美丽的。

3DS触控笔



品名：アジャストタッチペン 3D	
种类：触控笔	
出品：アンサー	
对应机种：3DS	
官方价格：500日元	

3DS触控笔采用了伸缩式设计，比较袖珍，也更加容易丢失。如果不小心把原装的触控笔丢了，但也不用着急，现在已经有厂商推出了专门针对于3DS的触控笔产品啦。本产品也采用了伸缩式设计，但拉开后要比原装触控笔长那么一点点。另外，笔头上还附带了腕带，可以拴在3DS上，这样触控笔就不用担心会弄丢啦。





3DS皮套

品名：レザーケース for ニンテンドー3DS 横　きタイプ	
种类：保护包	
出品：PDAIR	
对应机种：3DS	
官方价格：3990日元	

这款3DS包包的售价近4000日元，比一般的包包贵一倍还要多。从价格上早明白这款包包走的是高端路线，专门针对于白领时尚人群。包包的做工着实不错，采用了真皮材质，针脚细密，很显档次。包包上盖为翻页设计，游戏时无需将3DS主机拿出。包包的背面还有暗兜，能放入3DS游戏卡带等小物件。







游戏万花筒

GAME KALEIDOSCOPE


胧月 提供

Capcom×USJ主题公园合作计划发布







USJ全称“Universal Studios Japan”，是坐落于日本大阪的主题公园。自2001年开园以来，承办过大大小小的主题活动，大型游乐设施多达21个。这次Capcom将联手该公园，于2011年8月2日~9月30日举办怪物猎人的主题活动，该活动命名为“怪物猎人・真实”。

目前已经公布了5项企划，企划1首先是全长约20米的大型怪物银火龙的塑像，届时游客可以站在塑像下与真实比例的银火龙合影留念，该塑像的制作过程将在活动的官方网站上即时更新。

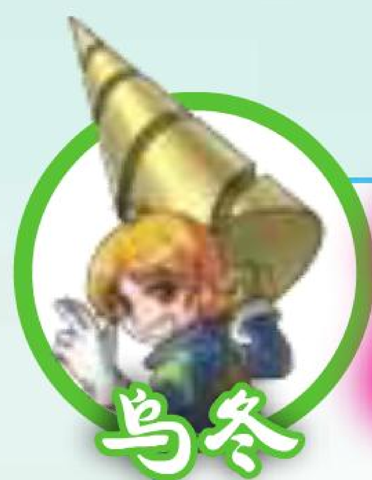
企划2是在主题公园的18号场地搭建猎人的自宅和集会浴场，除了环境彻底再现《MH》的世界观外，场地内还会放置真实的武器，来自《艾鲁村》的可爱艾鲁和小猪也会登场。

企划3是真实集会所中的最速狩猎比赛，8月和9月的任务各不相同，成绩优秀的猎人会获赠该公园的限定奖杯和纪念品。

企划4为各种原创商品，目前公布的有味道近似熟肉的爆米花，其余还会有多种食品登场。

企划5是募集官方志愿者，被抽选到的游客可参与8月1日举办的前夜祭活动，除了能观看丰富的表演外，还有获得抽选特典的机会。

对以上活动感兴趣的玩家可关注官方网站http://www.usj.co.jp/mhp3/。即便不能亲赴现场，看看20米长的银火龙依然相当带感。



提供

声优团体“RO-KYU-BU！”结成！

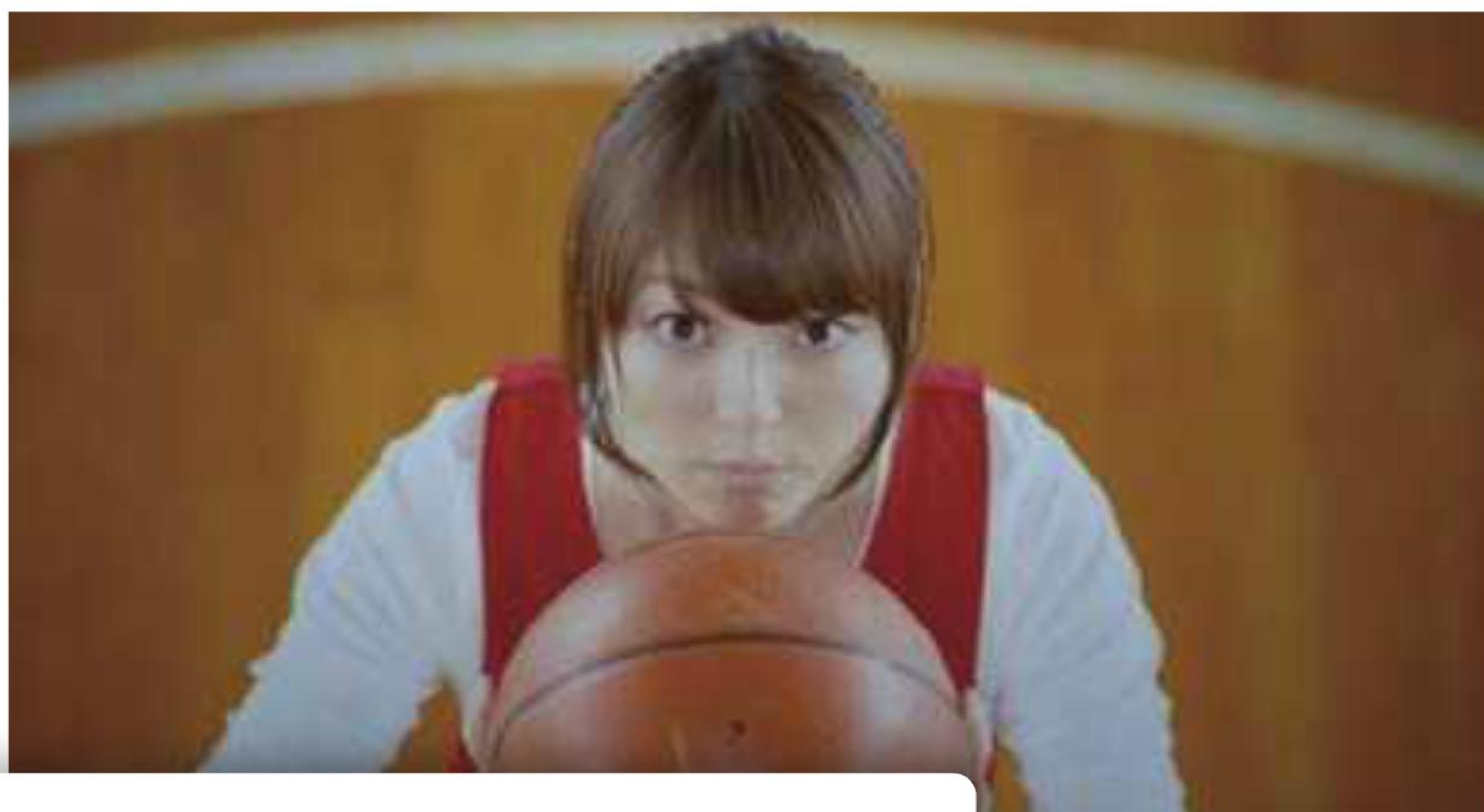
以轻小说《萝球部》动画化为契机，动画版的主演女声优花泽香菜、井口裕香、日笠阳子、日高里菜、小仓唯五人正式结成声优组合“RO-KYU-BU！”。《萝球部》是由苍山サグ执笔、Tinkle负责插画的一部轻小说，讲的是喜欢篮球的高中生长谷川昴因所在的篮球部遭到废部，最后成为小学女子篮球部的教练，并与篮球部的五位萝莉一起奋斗的校园喜剧。目前“RO-KYU-BU！”已正式开始活动，包括演唱作品的OP与ED、出演歌曲PV等，而“RO-KYU-BU！”官网也于6月1日开张，上面还有一段由五人主演的《萝球部》真人版预告影像。





▲“RO-KYU-BU！”的第一张单曲，同时也是动画的OP，将于8月17日发售。




▲专心致志投篮的井口裕香。


◀走在最后的花泽香菜似乎一幅心事重重的样子。

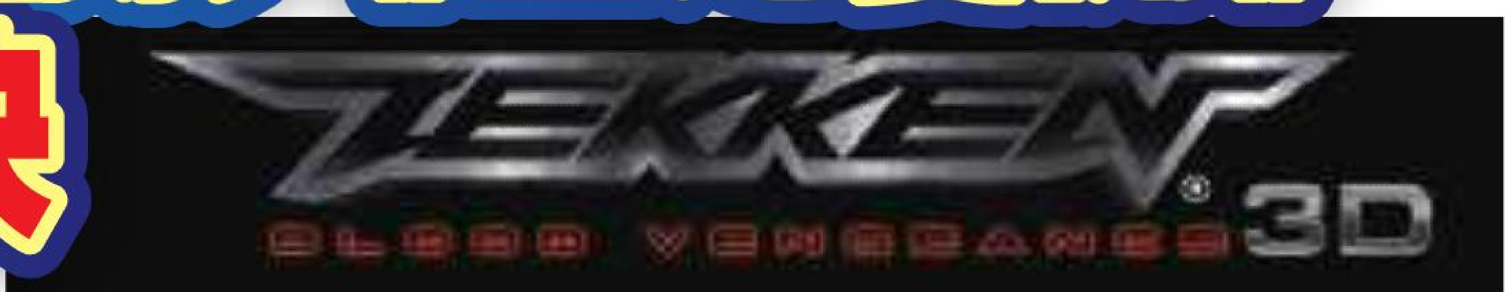



▶五人天台吃饭的快乐风景。

▲五人的队服照，日笠阳子为了配合自己的饰演角色还专门戴上了眼镜。



《铁拳》CG电影《血之复仇》9月3日上映



《铁拳》是当今3D格斗的人气之王，《BR》的投币率居高不下，外传系列《TT》的最新作《TT2》也投入机厅营业，而与Capcom合作的《街头霸王对铁拳》和《铁拳对街头霸王》同样纳入开发日程。在多面开花的同时，《铁拳》的两个新项目又浮出水面，分别是名为“血之复仇”的CG电影和初代《TT》的高清版重制。

《血之复仇》的主人公是中国拳法达人、高中女生凌晓雨，某日接到一个名为安娜（隶属于三岛一八统率的“G企业”）的女子的委托，去调查一个名叫神谷真的男子。可是神谷真却有着强烈的自杀倾向，不时地摆脱凌晓雨的追踪。另一方面，在学园里偶遇的谜之少女阿丽莎也给搜查设下了重重障碍。就在此时，神谷真被不明人士绑架，为了救出他，凌晓雨开始进一步搜查，牵扯出三岛财阀这个巨大黑幕以及幕后的风间仁、三岛一八……

该电影的日语版声优请到了游戏的原班人马，由于新作《TT2》部分角色的声优发生更换，这里的“原班人马”以《TT2》为准，比如凌晓雨的声优就由冬马由美更换为坂本真绫。国内引进该片的几率不高，不过NBGI将在PS3平台上发售《血之复仇》和《TT高清版》的合集BD《铁拳 混合》，购买《混合》的玩家除了能欣赏原汁原味的电影外，还能玩到画质大幅进化的《TT》。



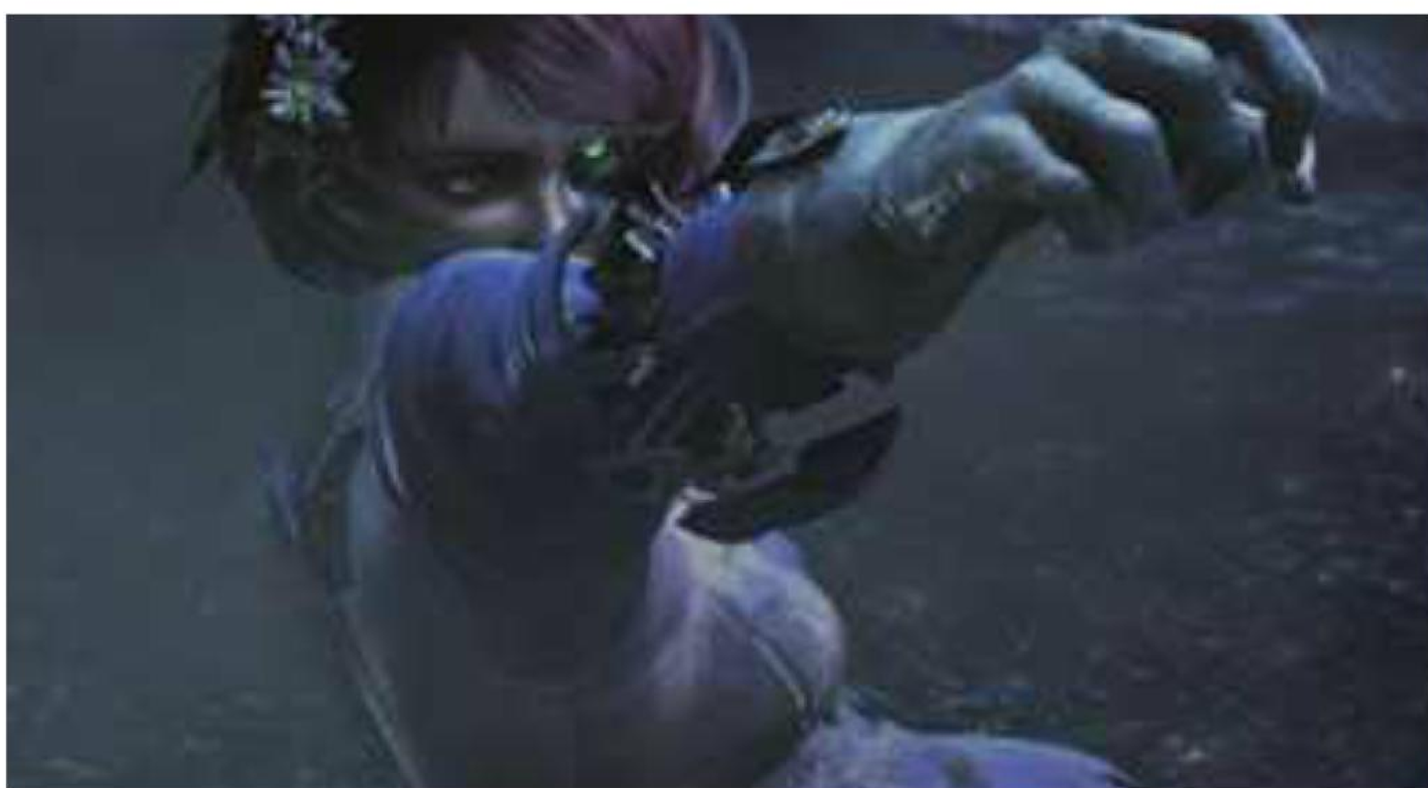
▲本作的主人公凌晓雨，虽不算“前凸后翘”，身材的线条还是相当拔群的。



▲原创关键人物神谷真，粗壮的手臂看起来并不文弱。



▲阿丽莎抱着凌晓雨在雨夜的空中飞行的镜头。



►阿丽莎似乎陷入了难缠的打斗局面，身体破损严重。这个动作是游戏里熟悉的“火箭冲拳”吗？



这个夏天，去怪物猎人温泉吧！







▲有祭典有温泉，可钓鱼可野炊。

2011《口袋妖怪》剧场版消息两则——人气投票结果、配送精灵

马修 提供



▲前10名口袋妖怪的壁纸。

Pokemon公司联合小学馆旗下的12家杂志社，在2011《口袋妖怪》剧场版的官网联合举办了一次人气口袋妖怪大投票的活动，排名前10的由官方做成壁纸在剧场版的官网提供下载。目前结果出炉，排名第一的是又呆又可爱的小球獭，第二名是帅气的白龙莱西拉姆，第三名则是可爱小幻兽比克提尼。而从初代至今都全勤的老牌明星皮卡丘，在此次的投票中排名第6，不得不说，五代《最佳祝愿》的精灵的势头都相当强劲。

另外，作为惯例，今年的《口袋妖怪》剧场版依旧会派送礼物精灵，今年派送的包括了泽克罗姆和莱西拉姆两大主题神兽，带着《黑・白》卡带及NDS或3DS，就可以在影院中下载到该版游戏中没有得到的另外一只神兽。预售券特典则是掌握了《黑・白》两大主神兽大招的比克提尼。而官方网站预订配送的两个在剧场版中登场的三颜龙和鬼重甲的闪光版，原本在7月16日电影上映时候开始配送，但现在开始针对Nintendo Zone服务提前提供了下载服务——不过国内没法享受这个待遇，因此各位还是等到7月16日用Wi-Fi下载了，怎么练级也遇不到野生闪光口袋妖怪、RP差如本人的，做好接收新的闪光口袋妖怪的准备吧！

ポケモン人気投票 結果発表!!

1	ミジュマル	3887票
2	レシラム	3490票
3	ビクティニ	2749票
4	ゼクロム	2275票
5	ツタージャ	2222票
6	ピカチュウ	2141票
7	ポカブ	1210票
8	ダイケンキ	878票
9	チラーミィ	876票
10	ジャローダ	686票

▶本次人气口袋妖怪排名。



▲提前配送的两个剧场版中登场的闪光精灵。





◀2011剧场版的预售特典精灵及影院配送精灵。

白金大作《怪物猎人 携带版 3rd》与信州涩温泉的合作活动“MHP 3rd×信州涩温泉～在行云村的气氛下狩猎・钓鱼・祭典吧”将于7月30日开始。这次的活动由开掘出温泉超过1300年的长野县的信州涩温泉和Capcom第二次合作（第一次合作已于今年1月结束了），大幅升级的第二次活动不但会有行云村祭典和庙会，猎人们还可以体验钓鱼以及享受当地的特色食物。过惯了城市喧嚣生活的人拿着PSP，到乡村去体验原本猎人们应有的生活想必是一件非常有趣的事。





▲活动的假想照片，要是有机会到乡村去放松一下也是很不错的。

同学们暑假有什么活动计划呢，打球、游泳、出门烧烤？如果没什么计划，就买本《掌机王SP》，对着我们的攻略玩游戏吧（酷洛洛开始厚颜无耻地打广告了……）。转入正题，现在就来有请本辑"游俏小筑"请来的，爱鬼片、爱益智游戏、爱看《空之境界》的美少女嘉宾——狩子。

游俏小筑

昵称：狩子
年龄：20
身高：159cm
生日：1月1日
职业：学生
星座：摩羯座
性格：腹黑，幽默
喜欢的游戏：《太鼓之达人》、《乐克乐克》、《愤怒的小鸟》
喜欢的动漫：《空之境界》、《死亡笔记》、《魔法少女小圆》、《Fate/stay night》
喜欢的颜色：粉红、白色、黑色
喜欢的电影：《咒怨》、《告白》、《忠犬八公的故事》
喜欢的音乐类型：这个嘛~各种各样
喜欢的异性类型：正太
口头禅：坑爹！

狩子：酷洛洛同学在么？
酷洛洛：在啊。
狩子：今天去看完医生，明天还要去多次吊针，所以不能回学校。
酷洛洛：怎么病了？啊，那刚好趁现在做访谈吧（真不懂怜香惜玉啊喂！）
狩子：咳了几天，今天总算活回来了。呃……可以。
酷洛洛：狩子居然喜欢看《咒怨》呀，当年在大学看《咒怨Ⅰ·Ⅱ》的时候，我和宿舍的人都是一边看一边用被子遮眼睛的。
狩子：我也是啊！那只鬼一出来就掀起被子。我喜欢看恐怖片的，日本和韩国的恐怖片我都看得差不多了。
酷洛洛：就女生而言，这兴趣还挺特别的……
狩子：也不是啊，俺宿舍的女生都好喜欢的，整天几个人夜晚在房子里关灯看恐怖片，看完又不敢去厕所……自作自受啊。有一次看完连饭也吃不下，好恶心（=﹁=）但就是喜欢，呵呵。
酷洛洛：好一群又害怕又爱玩熊孩子（=﹁=）。

酷洛洛：最近有没有玩什么掌机游戏呢？
狩子：NDS上的《任天狗》，还有《太鼓之达人》，心情不好就会玩。比较喜欢玩一些益智一点的游戏，高三就是因为个《乐克乐克》所以成绩下降（拍飞~），本人游戏天分极低啊。
酷洛洛：游戏天分极低？那你个人资料写的《愤怒的小鸟》玩得如何（O-O）？
狩子：还好，都过关了，因为这个游戏能通，所以就十分喜欢，通宵为求爆机（>_<）。
酷洛洛：其实3DS的《任天狗+猫》还是挺好玩的。那有没有打算买3DS或者将来的PSV？
狩子：比较想买3DS，如果可以养猫的话真的很不错（>_<），不过还是等有钱的时候才能买，哈哈。宿舍有个女生差不多能玩游戏的机子都齐了，超级羡慕，另外发现用NDSi玩恐怖游戏好爽。
酷洛洛：NDSi恐怖游戏？指哪些？
狩子：《七日死游戏》，不过我没有过关，晚上玩吓到人呀。
酷洛洛：这……我不敢玩。
狩子：一见到个屏幕画面震就我就马上把目光转移，就能避开恐怖的东西，但结果就是输了。
酷洛洛：你躲开了，但游戏可躲不开呀（-v-）。
狩子：对啊~所以说我又要玩又要怕，呃……发现我们又回到恐怖话题上去了，我果然重口味了。



■《黑岩射手》黑岩射手







◀《空之境界》两仪式

■《魔法少女小圆》晓美焰

酷洛洛：近期的动画新番对你印象最深是哪部呢？
狩子：当然是《魔法少女小圆》和《那朵花》啦，后者是很治愈的作品。就个人而言很久都没有遇到这么让人感触的动画了。
酷洛洛：话说这两片的类型反差也太大了吧，看来狩子的动画涉猎还挺广的。
狩子：对啊~不过都有感人的地方。看《小圆》的时候都哭了，大爱黑长直！不过最喜欢的还是内须蘑菇的作品。《空之境界》、《Fate/stay night》、《真月谭月姬》俺翻看又翻看。
酷洛洛：狩子和我们白菜一样是“型月厨”？
狩子：其实都不算吧~~我还未到病态的程度啊。
酷洛洛：那奈须的作品里最喜欢的角色是？
狩子：毫无疑问。两仪式~嘻嘻
酷洛洛：难怪COS的也是她。

酷洛洛：继续话题：你现在读的是哪个专业？

狩子：商务日语，受动漫的影响傻傻地走去学日语了。

酷洛洛：也别这么说，编辑部90%的人都是因为这样跑去学日语的。

狩子：赞成~我们班上几乎都是因为动漫游戏才来学日语的。

酷洛洛：那肯定一群宅男腐女了。

狩子：其实我本来不是腐女来的，本来只是单纯喜欢动漫的人，受宿友感染，现在越来越腐了。

酷洛洛：话说高考刚结束，作为过来人狩子你有没有什么建议给师弟们（-v-）。

狩子：哈哈~~我地老师说读日语好（*^__^*）。嘻嘻，因为现在日本地震灾后重建，很多日本人都会在中国开分公司，所以需要大量……

酷洛洛：别卖花赞花香啊喂！



■《轻音》秋山澪


■初音未来

















酷洛洛：经常看见你在微博和QQ上求出售COS服装，这是为啥呢？

狩子：嘻嘻~我爸爸是专门做Cosplay服装的，我帮他做代理。他还会帮我做衣服，我拍摄cos用完的衣服就会转手出去，当赚个佣金，酷洛洛需要做衣服可以找我哦！

酷洛洛：哇噢，有家人支持呀！

狩子：只有父亲啦~母亲在我3年级的时候去世了~高中的时候开始迷上Cosplay，知道爸爸会做衣服，家境当时不太好，所以我就提议爸爸接Cos服装生意（其实无非是想让他帮我做衣服）。

酷洛洛：突然涉及一个很沉重的话题，抱歉……

狩子：大丈夫萌大奶！

酷洛洛：那叔叔现在就成了Cos服装职人了？

狩子：对呀！他对动漫方面其实都挺感兴趣的，因为原本他是画画出身的，好多要做衣服的人来我家量身，见到我爸爸都被吓到了，一头白发的男人，像华山道士！

酷洛洛：是想说叔叔也是一身Cos么？

狩子：恩，散发着那种气色~

■《我的妹妹哪有这么可爱》黑猫

狩子：你是我这两年内和我聊了最久和最多东西的人了。

酷洛洛：我受宠若惊！平时没怎么和朋友聊天？

狩子：比较忙啊~很难会有时间和人谈这么多，今天刚好生病所以有空了~哈哈。

酷洛洛：是因为学业太忙么？

狩子：一半一半吧。还要帮爸爸处理做衣服的事情，每周除了周一到周五必须在学校蹲，周末就要回家买布啊，还有准备出Cos的东东，兼职之类的。

酷洛洛：狩子是勤工俭学好孩子（T-T）

狩子：你这样说我情何以堪啊~我赚的钱大多都用在Cos上了，哈哈。其实我真是个好孩子来啦，不抽烟不喝酒不夜浦，放学马上归家，就是经常抄同学作业而已……

酷洛洛：这辑栏目要是被家长看见，铁定说我放些教坏孩子的内容……







酷洛洛：狩子平时那么忙，那会不会很少有可以交心的朋友？

狩子：有的。除了在Cos的时候认识的基友们，高中都有几个知心的朋友，我们什么都会聊的。我其实比较内向，如果第一次见面可能会一句话都不说，不过相处了一段时间之后就会什么都说。百无禁忌~啊哈哈。

酷洛洛：好了，聊得也差不多了，你也要早点休息，最后请给《掌机王SP》各位读者说几句吧。

狩子：希望以后还能和大家交流，请大家今后继续支持掌机王>_<。

游俏集会所 紧急任务

任务内容：向全国掌机女玩家征集个人私照，然后在与小编的畅谈中向读者展现你自己。

任务条件：请附带个人照片作品，例如Cosplay作品、外拍、艺术照，最好再附带自己与掌机的亲密合照哦。

任务奖励：来自全国各地《掌机王SP》读者的围观以及少量稿费。

联系E-mail：pgking@263.net

栏目主持：阿鲁

游戏美图秀

沉寂了几个月的3DS总算开始慢慢发力了，《生化》、《塞尔达》以及即将发售的《传说》都是重量级作品，后期作品群也都陆续准备就绪，蓄势待发。本辑“美图秀”就放上《塞尔达传说》的相关美图来声援一下3DS，还没购机的朋友可要抓紧了哦！











胧月：你们敢针对图吐槽么？

苍穹：只通关过《小人帽》一作的表示吐槽不能，还是交给任饭妹纸吧。

白菜：完全没有接触过的人表示无能为力，还是交给任饭妹纸吧。

阿鲁：只玩过以庭格尔为主角的外传作品的我表示无能为力，还是交给任饭妹纸吧。

半夏：躺着也中枪，我要不蹲下试试。

















白菜：这辑“美图秀”也太纯爷们了吧！一个妹子都没有！

酷洛洛：群众纷纷表示不满！

乌冬：阿鲁你竟然连塞尔达的图都不放，跪下！

阿鲁：我放的不都是《塞尔达》的图么？

众编：……

新宿巴别塔

栏目主持 胧月

《女神》的神话体系

上次已经为大家粗浅地讲过，无论对于新手还是老鸟，来自各国神话传说的神魔妖怪都是“《女神》系列”的最大卖点。在这种杂烩大统合中，如何划分神魔们的势力？这无疑比《机战》要棘手一些。在《机战》里，基本上只要遵循原作，主角一方统统纳入我方阵营，一起对抗邪恶势力便可。若以此类推，《女神转生》似乎只要把神话中的善神归为正派，恶神扮演邪派即可——且不问事实上是不是这么干的，即便如此，双方的老大是谁？耶和华、太上老君、毗湿奴、天照？为了预防这种混乱局面，制作人事先搭建了一个虚拟但又架空的严密背景，让神魔们基于一定的规律对号入座。

《真·女神转生》的背景

之所以把《真》单独提出来讲，是因为该系列构筑了整个《女神》世界中最早、同时也最庞大的原创背景，先请读者们把自己既有的神话知识放到一边。“《真》系列”的三部正统作品（以及部分挂着“真·女神转生”名字的外传）讲的都是唯一神与路西法的对抗，双方的势力横跨多个世界，每个世界对于他们宛若盆景。在遥远的古代，多神信仰支配着宏观世界，然而随着其中某个神祇获得越来越多人的信仰，自身的力量也压倒了其他神明。（注：这源自“神的力量与信仰规模成正比”的说法。）于是该神将其他神明一一击败，建立了自己的千年王国，也就是日后的唯一神。当时的古神们要么选择臣服或合作（成为日后的LAW势力），要么被唯一神贬谪（成为日后的CHAOS势力），要么独善其身（NEUTRAL）。被贬为CHAOS的古神们伺机推翻君临的唯一神，他们的最高统帅是路西法。无关善恶，“成王败寇”是对这次斗争的最好诠释。

大背景建立好了，游戏制作人就可以在“棋盘”上摆下对垒的黑白子了。唯一神、为其服务的大天使、天使，以及各国神话中的创世神、女神、神仆、秩序守护者都纳入了L方；对应的，神话中的魔王、魔从、破坏神则归为C方。如果原典神话中的某一方被划入L，那与之对抗的另一方则顺理成章地是C，具体例子可参照日本神话里的天津神（L）和国津神（C）。

CHECK

误区1.大天使与Archangel

对神话有了解的玩家应该知道天使的九个阶级，通常被译为“大天使”的Archangel是九阶中的倒数第二位。“《女神转生》系列”中，“大天使”为一个独立的种族，而“Archangel”则是属于“天使”种族的一名普通恶魔，前者的等级和战力都远远高于后者。游戏中的大天使其地位近似于最高阶的炽天使（Seraph），不过除了撒旦、米迦勒这些正牌炽天使外，一些非常有名的天使，如加百列、乌列尔、萨利艾尔也都被纳入大天使种族。

误区2.路西法与撒旦

初接触《女神》的人常常把二者视为同一对象，虽然原典神话中路西法和撒旦的确是代指的同一个神魔，但《女神》中却截然不同。路西法如前文所述，是CHAOS的领袖，魔王中的魔王，高举反抗唯一神的大旗；相反，撒旦是神的忠实仆从，即便作恶，也是受神的旨意对人类进行的测验。（《圣经》中著名的偷尝禁果的故事，有种说法就是恶蛇撒旦其实是上帝派遣的工作员。）撒旦的种族通常被归为“大天使”（也有作品将它定义为特殊种族“神灵”），等级和地位甚至超越天使之长梅塔特隆，形象一般为相貌可憎而又威风凛凛的古蛇，生着六只翅膀，代表天使中地位最高的炽天使。



▶古蛇撒旦，神的忠实仆人，负责告发人类的罪孽，与那些活跃的、以慈善面目出现的天使相比，它更像是个秘密特工。

误区3.恶魔等级的偏袒性?

不少初接触系列的玩家都会抱怨游戏中的中国神明等级普遍不够高，实力不够强，典型的是齐天大圣，等级一直在50左右徘徊，破坏神中居于末位。是日本的游戏开发商轻视咱们? 按照这推论，似乎日本的神等级都应该很高，事实则并非如此。太上老君、黄帝、西王母、烛龙、黄龙都在游戏中作为地位超高的神出现过，天照大御神反而混得一直差强人意。（客观来说，“天津神”被单独划为一个种族的确很吃亏，不能与其他神话杂烩导致等级上不去。）纵观《女神》各部作品，等级居高不下的仅有《圣经》中的主要神魔天使、印度主神、部分埃及高位神，希腊、北欧、日本即便是最高神往往等级还不如天使。有人曾经开玩笑地说，如果让韩国公司来开发《女神》，韩国神仙必定秒杀其他所有——当然我是不太支持这种观点的。

来分析一下，除了制作人的主观倾向外，恶魔的等级设定必然还遵循一定的规律。原典是极其重要的指向灯，在同一神话体系中的恶魔等级基本不会与原典相违背。印度主神无论战斗实力、神性还是信仰人数在世界神话史上都有着很高的地位；唯一神和众天使担任着幕后老板或幕后BOSS的职能，况且在游戏的世界中（其实在现实世界中也是如此）毫无疑问拥有最广泛的信仰——神话的影响力和内涵沉淀是等级设定的另一大重要参考。



▲有人不理解为何迦楼罗的等级高于其他神话里的主神。原典中迦楼罗的战斗力堪于毗湿奴匹敌，《西游记》中“大鹏金翅鸟”说的也是这位，就连如来佛祖都要率领灵山大队人马才能讨伐收服。

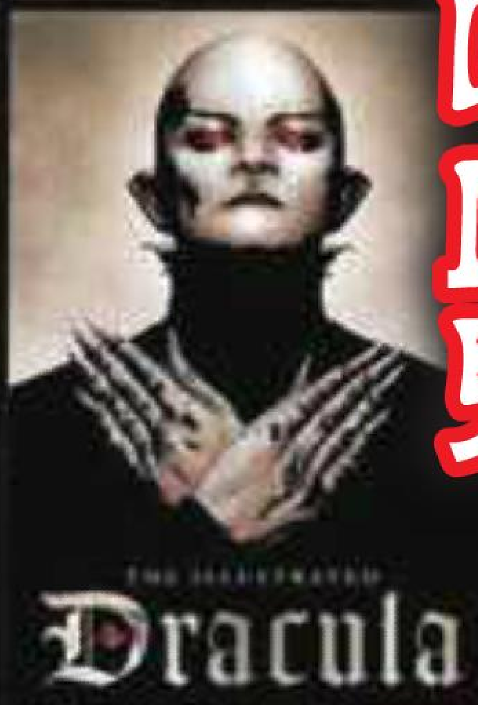
经典主题乐园

好游戏永远不过时

本栏目相关软件、游戏收录于《口袋光环》“精彩栏目”目录中。

栏目主持：苍穹

本辑主题 吸血鬼



在世间无数的文学影视作品中，吸血鬼一直是经久不衰的主题，这些作品中吸血鬼一般都是被设定为：拥有强大的邪恶力量，内心深处无时不刻都在燃烧着向人类复仇的烈焰。在拥有以上反面设定的同时，吸血鬼往往又是高贵的、拥有美丽外形的角色。虽然吸血鬼的真伪在历史上一直无法证实，但其人气却一直居高不下，这样极具魅力的设定也是众多游戏所热衷采用的，因此采用吸血鬼为主题游戏一直有着较好的口碑，下面就让我们重温昔日经典。

◀《德古拉》这部经典小说由爱尔兰作家B.斯托克创作，这也是日后“德古拉”这个名字风靡全球的起源。

文 狮子心

吸血鬼杀手

原机种：MD | 模拟器：PicoDriveDS/PicoDrive | 适用机种：NDS/PSP

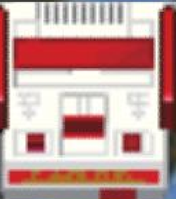
游戏类型	ACT
游戏年份	1994年

Konami在MD上推出的《吸血鬼杀手》美版名称就是《恶魔城》。本作的游戏背景是在贝尔蒙特一族后人昆西·莫里斯与德古拉同归于尽20年之后，一个叫做德罗塔·楚特斯的巫婆用魔法将德古拉的侄女伊丽莎白唤醒，企图实现令德古拉重新复活的巨大阴谋。在命运的安排下，约翰·莫里斯与挚友艾里克踏上了阻止德古拉复活的征途。借助机能的进化，本作在画面上的表现十分到位，尤其是游戏的场景设计在现今来看依然经典。游戏采用双主角制：使用传统武器——鞭子·吸血鬼杀手的约翰和使用妖枪的艾里克，两人都拥有自己的独有动作，例如约翰可以使用鞭子固定在天花板上，艾里克发动的“撑枪跳”，跳起的高度是原始的数倍高且具有攻击判定。武器道具可以利用场景中得到的纹章升级，升级4次之后武器就能展示出最强形态。副武器的设定依然存在，不过消耗的不再是历代贯用的红心，而是改成了红宝石，另外在使用最强武器时按↑+C可以释放出副武器的究极攻击。游戏的手感不再有FC时代的顿挫感，但还是保持了系列一贯的高难度，玩家想要通关需要下一番功夫。

▶艾里克使用的妖枪十分有型，其英文名为『Alucard Spear』，相信有玩家发现其中的玄机了。



特别推荐



恶魔城 王子外传

游戏类型	ACT
游戏年份	1990年

原机种：FC | 模拟器：NesDS/NesterJ | 适用机种：NDS/PSP

本作可以算是吸血鬼作品里面少有的异类，虽然游戏主角是吸血鬼王子，不过整部作品却是走着可爱清新的路线，主角、杂兵和BOSS都做得非常可爱。本作的系统有些类似于洛克人，主角可以通过蓄力释放出不同类型的能力，而能力则会随着流程逐渐取得，初始能力只能略微加强攻击力和攻击范围，其他还有提升威力、增加攻击的追尾效果、让王子变成蝙蝠飞行等能力。活用这些能力可以让很多棘手的机关变得简单。打败敌人之后会掉落金币，使用金币则可以在过关之后玩迷你游戏，进而获得加命奖励。在游戏中可以通过反复刷敌人获得更多的金币，游玩迷你游戏获得更多的加命，这样游戏的难度就更低了。总的来说这是一款适合休闲放松的游戏，不必绷紧神经就可以充分享受游戏的快乐。



▶主角的造型尤其是脸蛋非常可爱，让人有捏一捏的冲动。



吸血鬼猎人D

游戏类型	ACT
游戏年份	1999年

原机种：PS | 模拟器：– | 适用机种：PSP



▶游戏的画面阴暗又不失华丽，很好地契合了吸血鬼的风格。

《吸血鬼猎人D》是一部在20世纪风靡全球的经典漫画，男主角“猎人D”更是俘获了无数少女的芳心。游戏较好地还原了漫画设定，男主角由于是人类与吸血鬼的混血，且集中了两者的优点，是最为强大的吸血鬼猎人。本作采用了“生化式”的操作，视角也是固定的。男主角的动作十分丰富，既可以使用魔法也可以使用冷兵器进行攻击。本作最大的亮点就是再现了主角左手的功能，其不仅可以在战斗中快速使用回复道具，还能释放各种魔法，削弱敌人后还可以用左手吸收以补充能量。敌人的种类非常丰富，僵尸、蝙蝠、蜘蛛等怪物一应俱全，而且每种敌人都有相当多的攻击手段，会给玩家造成不小的麻烦。本作中并无任何升级系统，因此要尽量避免非必要的战斗。另外游戏中还有多结局的设定，想看到真正的完美结局还是颇费周章的。



古城救美

游戏类型	ACT
游戏年份	1994年

原机种：SFC | 模拟器：SnemulDs/snes9xTYL | 适用机种：NDS/PSP

相比起前面几部作品成熟厚重的世界观，本作就要相对简单不少，其实也就是男主角的妹子被吸血鬼给掳走了，主角只得又一次上演英雄救美的好戏。游戏给人最大的感觉就是《波斯王子》的翻版，相比起其他游戏的在动作过关上的强调，本作体现得更多的却是运用不同的动作来进行解谜。人物动作的刻画十分真实，做动作时的惯性，攀爬跳跃时的硬直都表现得相当到位。战斗并不是游戏的核心要素，但是制作的却并不马虎，比起挡在玩家面前的强力BOSS，场景中的各种机关明显要麻烦得多，各种针刺、暗箭层出不穷，最要命的是游戏中还有十分紧迫的限时设定，留给玩家应付思考的时间十分有限，因此很适合喜欢解谜的玩家反复研究。



▶利用动作来回避机关和解谜是核心要素，颇有点《波斯王子》现代版的感觉。

宅回首

OTAKU

栏目主持：阿鲁

由于种种原因，近段时间本人的二次元咨询几乎处于冻结状态，眼看今年的萌战就要开始了，看来是该抽空从一月的动画开始补了，我可不想到时候出现大半不认识的角色的情况……

秋叶原之旅（上）

原本比较期待以现实中秋叶原为舞台的《秋叶原之旅》，在玩过之后却让人失望，原本以为会充满宅气息的游戏里实际上宅要素少得可怜，再加上游戏自身的诸多缺点让这款原本应该创意十足的游戏出现了各种不尽人意的地方。虽然游戏本身素质不够看，但一些小亮点还是不可忽视的，其中和现实中对应的店铺就是其亮点之一，对于向往前往秋叶原的阿宅来说，这些店铺就是茫茫沙漠里的一片绿洲啊！想了解秋叶原？那就先从了解这些店铺开始吧！

トキワムセン

这间店位于秋叶原电器街的入口，是一家以贩卖各种家用机、掌机以及游戏软件和游戏周边为主的店铺。这家店值得关注的地方在于一些老游戏会卖得非常便宜，花480日元可以买两款SFC游戏，PS、GBA的游戏也可以卖到980日元的低价，要注意的是这些游戏都是全新的，对于喜欢收集老游戏的玩家来说这家店是绝对值得一去的，说不定就在这里淘到宝了！



ヤマダ电机

这家店在游戏中的位置和トキワムセン一样在秋叶原车站附近，是一家以贩卖电子产品为主的店铺。实际上，ヤマダ电机是日本最大的家电贩卖公司，于1983年成立的该公司至今已经在几乎全国设立了经销点，分为郊外型大规模店铺（テックランド）、都市型小规模店铺（テックサイト）和都市型大规模店铺（LABI），不同规模的店铺主要贩卖的物品也有所区别，而秋叶原这家LABI于2007年12月14日开张，另外，涩谷、新宿等地区也有分店，想买最新的家电产品去这里就对了。



あきばお～

あきばお～在游戏中有两家店，分别是“里通り”的二号店和“ジャンク通り”的五号店。这是一家以贩卖杂货为主的连锁店，网店和实体店都有，0～7号店分布在秋叶原的各个地方，不过每间店卖的东西有所区别。游戏中出现的二号店和五号店主要卖小家电、日常供给品、玩具以及一些食物。看上去这间店没有什么值得阿宅逛的地方，但实际上好东西都藏在了游戏中没有出现的三号店和四号店。这两家店是同人专卖店，各种同人CD、动画、写真集周边等都能在这里找到，无论二次元宅还是三次元宅都能在这里找到自己喜欢的东西。





ジャンク屋

所谓ジャンク，指得是有缺陷或已出现故障的玩具、家电、自行车等商品，通俗点说就是废品站。当然和单纯的废品站还是有区别的，ジャンク屋回收的废品是那些可以经过处理将其中有用的部分提取出来的，算是对废旧品再利用的一个地方。在秋叶原有非常多的ジャンク屋，而游戏中的ジャンク屋一开始没什么东西卖，将不用的装备或武器在这里卖掉后就可以买到给武器或装备升级的道具，卖出的武器装备等级越高，能买到可增加武器装备等级道具的品质也就越好，算是充分体现出这个店的作用了。

TSUKUMO/ドスパラ

这两家店在游戏中分别位于“里通り”和“ジャンク通り”。TSUKUMO是日本地区最大的电脑配件贩卖店之一，在日本许多地方都有分店。在秋叶原地区的分店不止一家，其中不但贩卖最新的各种电脑配件，一些老配件、二手货等也会以特价的形式进行贩卖。由于规模较大，货源充足，因此很少会出现在这里找不到的电脑相关配件，是电脑控们常去的地方。ドスパラ也是一家规模很大的主要卖电脑相关产品的店，同样在日本全国都有分店。这家店主要贩卖成品电脑，是购买笔记本电脑的好去处。





三月兔

三月兔被定义为电脑杂货屋，在秋叶原地区共有三家分店，但实际上除了电脑配件外，各种电子产品的周边、影像器材、书籍、同人作品甚至是T恤都能在这里买到，作为阿宅来说还是值得一逛的，也许一不小心就找到其他店没有的珍贵收藏品了。

这次主要给大家介绍了游戏中“秋叶原驿前”、“里通り”和“ジャンク通り”的部分店铺，希望能对向往去秋叶原逛逛的人有点用处。剩下几个地方的店铺将在下次的“宅回首”栏目中补完。

乙女风向标

栏目主持：半夏

159辑的专栏为大家介绍了池袋其中提及了执事咖啡厅，不知不觉间执事文化已经融入动漫和游戏中，对于乙女玩家而言，其地位相当于宅男们的女仆。每位乙女恐怕都曾经幻想过，回到家中，优雅地坐在壁炉旁，等待帅气的男管家呈上美味的红茶……而本次“乙女风向标”，我们就来详细探讨一下执事文化吧。

本辑主题 执事

何谓“执事”？


◀执事着装大多给人优雅死板的印象。

“执事”一般有管理事务的人的意思，多指在地位很高的人物家中掌管家政、事物的人。中文中一般称之为管家，中国古语中“执事”另有其他意思，但是后来随着日语中“执事”一词的传入，这种“执事”等于“管家”的认知在中国也渐渐普及。在欧美国家中的执事有很多意思，有的是指教会的仆人，起助祭作用的——deacon，也有和日语中执事意思相同，起管理家庭作用的——butler。日本历史上的“执事”曾是一个官职，室町幕府时期就曾称呼管理将军家政的人为“执事”，后来通称“管领”而渐渐取消了这一说法。

英式管家

管家最早起源于法国，但是英国宫廷更讲究礼仪和细节，根据宫廷礼仪对管家的职业理念和职业范围作了严格的规范，甚至建立专门的管家学校，以培养合格的管家人才，还设有管家协会，以规范管家的行为。因此英国管家以其严格的职业要求闻名世界，渐渐地英国管家成为管家的代表。



►《黑执事》中的塞巴斯酱就属于英式管家。

执事的职责


▲《执事们的恋爱事情》中照顾主人一切的执事们。

一个合格的执事，是维持一个大家族正常运转的关键，从照顾主人的日常生活、安排主人出行、接待来宾、管理下人到帮助主人理财、召开家庭宴会等等，事无巨细都要负责。真正的执事绝对不是下人这么简单，而是经过管家学校的严格培训，具有很高能力又对主人忠心耿耿的人。所以这样的人大多只能在以前欧洲上层社会看到，现代社会合格的执事已经很少见了。

ACG中的执事

提到执事恐怕很多人脑海中闪过的就是塞巴斯酱优雅的身影了，没错，去年大红大紫的《黑执事》为本已很红火的执事文化又添了一把柴，《黑执事》的范围不仅局限于动画漫画，根据其改编的NDS游戏《黑执事 幻影幽灵》整体素质不错，作为FANS向作品收录了谢尔和塞巴斯酱两条线，闹钟系统也十分贴心。《黑执事》的故事也曾被搬上过舞台，虽然最初因为演员人选问题遭到过FANS的非议，但是后来舞台剧还是取得了成功。以执事为题材的手机游戏《执事们的恋爱事情》、《优雅之门》等去年都受到了好评，前者更被改变成广播剧，制作商也在计划将其移植至掌机游戏平台。



▲NDS游戏中的《黑执事》。

少女漫画中对执事的描写更是有不少，曾经热播的日剧《我的帅管家》就是根据同名漫画改编。连载于《别册花与梦》的少女漫画《学员管家》（日文原名《执事样のお气に入り》）今年也推出了第十册单行本以及相应广播剧。



▲日剧中的管家。

执事咖啡厅

日语中称作“执事喫茶”，属于Cosplay系饮食店铺，店铺的主题以执事为中心，给人以治愈的力量。享受执事咖啡的人群已经渐渐从宅女转向普通的OL（上班族女性），当劳累了一天之后，踏入店铺的一瞬间，受到视如公主般地尊敬对待，精神会得到极大的放松，这正是她们经常光顾的理由。因此越来越多的执事咖啡走出秋叶原、池袋，入驻新宿、银座等办公区域，从一个侧面证明了执事文化的普及。另外随着执事文化的推广在中国上海也召开了以执事为主题的Cosplay茶餐厅。


◀现实中执事咖啡厅。

执事和英式下午茶

英式下午茶有很深的文化渊源和传统，一场成功的茶会大多有优雅的管家细心安排。159辑曾经介绍过的池袋第一执事咖啡屋Swallowtail主推的菜单就是其下午茶套餐，一般的执事咖啡厅也多以英式下午茶闻名。正宗的英式下午茶专用茶为大吉岭红茶、伯爵茶、火药绿茶、或锡兰茶等传统口味纯味茶，若是喝奶茶，则是先加牛奶再加茶。而下午茶的点心是用三层点心瓷盘装盛，第一层放三明治、第二层放传统英式点心Scone、第三层则放蛋糕及水果塔，由下往上开始吃，至于Scone的吃法是先涂果酱、再涂奶油。





结束语

黑色燕尾服，灰色或黑色坎肩，口袋插着金色怀表，白色烫平没有褶皱的衬衫，精致的领结或领扣，金丝边眼镜，一丝不乱的头发，优雅弯腰行礼：“欢迎回家，大小姐。”

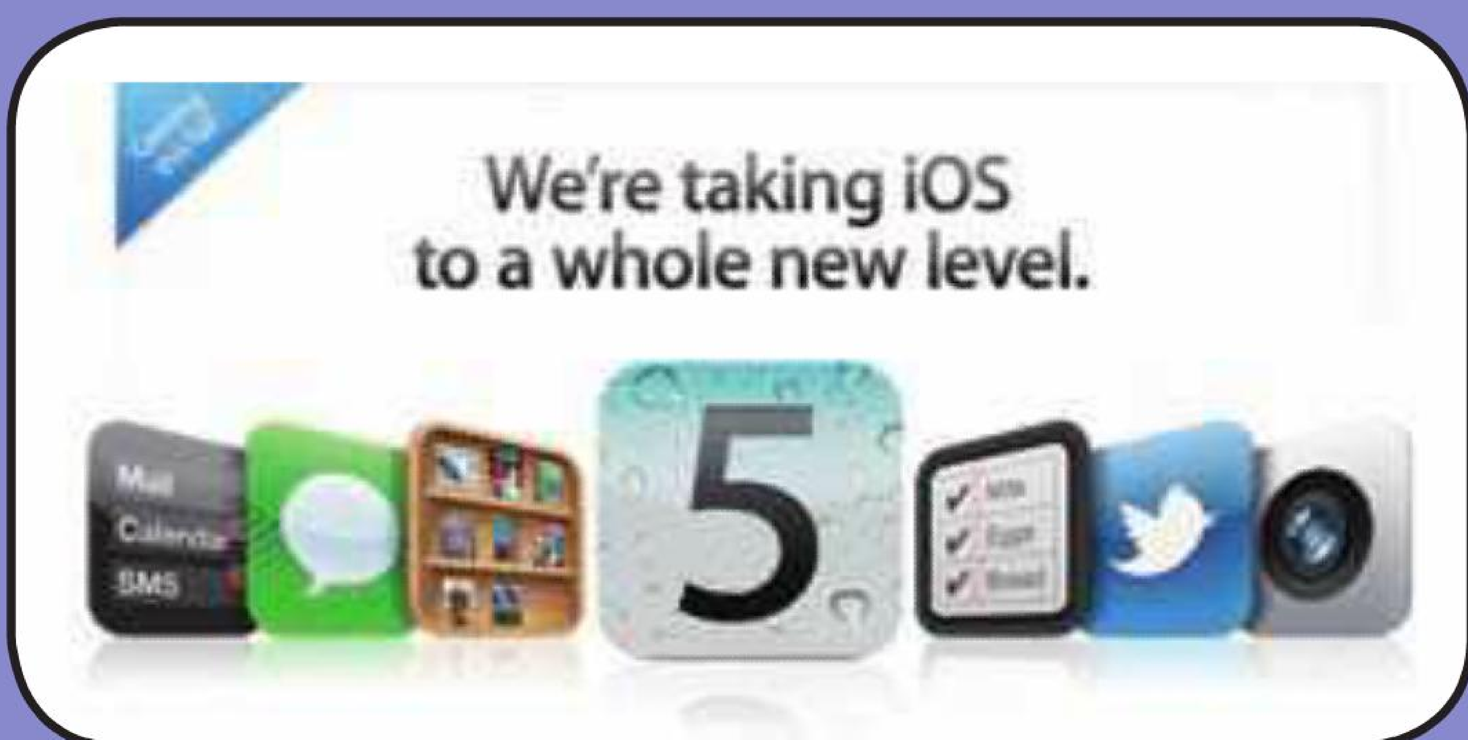
栏目主持：伊娃

iPhone进行时

E3结束了，各大家用机平台和掌机平台的大作大家都看了个饱吧。苹果用户也不必眼馋，E3期间乔大爷同样给我们带来了iOS 5的新系统。此外，广为PSP玩家熟知的《怪物猎人》新作也登陆到iOS平台且发售了，只需两根手指就能完成各种狩猎动作，非常爽快。

情报速递

新功能的iOS 5震撼公布！



今年的WWDC于6月7日召开，虽然本次WWDC少了前3年必不可少的iPhone新机型公布，但正如乔布斯在本届WWDC开场白就强调的那样：相对于强大的硬件，软件才是其真正的灵魂所在！而这次发布会的重头戏——iOS 5，确实没有让人失望，因为它的10大全新功能再次给全球果粉带来了全新的震撼和前所未有的体验：1.简洁明了的全新通知系统；2.News Stand订阅杂志功能；3.深度集成iOS的Twitter功能；4.更加强大的移动Safari浏览器；5.人性化的Reminder提醒功能；6.更为便捷的相机功能；7.更加自由便捷的邮件程序；8.摆脱数据线、无线同步、OTA在线下载升级的PC Free功能；9.加入社交功能的“游戏中心”功能；10.iOS平台间可绕过运营商的全新强大的iMessage信息服务。

全新iCloud让你云端漫步！

随着全球用户对电子资料、信息的日益增长的需求，它们终究不可能局限于用户的某一移动终端或是某台电脑的硬盘之中。而iCloud功能的出现则可满足玩家对于资料的更加便捷的需求。通过无线网络用户可以进行iCloud的各种云存储、包括音乐、应用、电子书、照片、通讯录、日程、资料、邮件等数据，集分享与数据交换功能为一体，无论是Mac、iOS等众苹果设备还是PC均能实现云内容交换，因此它可完全实现MobileMe的所有功能。另外无线备份、网络Photo Stream照片分享等功能更是让人兴奋不已。iCloud将完全免费且没有广告，注册登陆即可拥有5G空间。



畅游App Store

游戏

茶杯风暴

Storm in a Teacup
■ Chillingo ■ ACT ■ 18.1MB ■ 0.99美元



清新的贴纸画风、花样化陷阱、有趣的物理谜题，都让本作像极了PSP平台的《小小大星球》。游戏中玩家操控的是暴风小子Storm，借助白色茶杯在伙伴乌云小子Cloud所创造的梦境般的神奇世界中开始有趣而精彩奇妙的冒险。游戏共有40多个关卡，每个场景都有着多种多样的精妙设计，从春暖花开的草原，到黑暗阴森的地下通道和风雨交加的海面等，玩家需要通过解谜、躲避陷阱来打败坏蛋。游戏的操作采用的是虚拟按键，跳跃时会消耗能量槽，静止时能量即会自动恢复。完成一次跳跃后还能利用滞空时间来恢复一定的能量，从而进行二连跳以到达更高更远的地方。游戏支持视网膜显示和多任务以及Game Center 和Crystal共15个成就。



游戏

怪物猎人 动感狩猎

MONSTER HUNTER Dynamic Hunting
■ Capcom ■ ACT ■ 75.2MB ■ 4.99美元



“《怪物猎人》系列”正式登陆iOS平台了，不过本作无论是画面还是玩法都保持了Capcom之前所有iOS平台上移植作品的相同水准，颇为对不起iPhone优秀的机能和《怪物猎人》的品牌。游戏的场景较为丰富，每个场景中都不同的怪物等待玩家的狩猎，包括山谷中的大怪鸟、海边的桃毛兽及沙滩上的盾蟹等，不过怪物总数一共只有12种，实属遗憾。本作中玩家无需跑地图、清小怪，战斗则采用的是一对一式的格斗游戏，而武器方面则只收录了片手剑、双刀和大剑。另外，游戏还收录了众多用于提升猎人能力的饮料，不过这些都是需要另外付费的iAP，因此非常不划算。



软件

iWork：Pages

iWork：Pages
■ Apple ■ 87.9MB ■ 9.99美元



Pages是专业文案制作套装软体iWork中的应用之一，专为iPad、iPhone和iPod touch量身打造，用户可随时随地制作、编辑和浏览文档。得益于具有高分辨率的Retina 显示屏，每一页在iPhone 4和最新款iPod touch上的效果如同在iPad上同样出色。Pages拥有Smart Zoom功能，可在你打字时自动放大文字，输入完成后即会还原画面，因此用 iPhone和iPod touch也能轻松撰写和编辑信息。软件提供16款Apple设计的模板和样式，可让你快速制作精美的信函、报告、传单、卡片和海报。另外，用户不仅可运用 AirPrint实现无线打印，还可将文档发布到 iWork.com 公共试用版，与任何 Mac 或 PC 用户分享。



栏目主持：苍穹

火纹大陆

文 火花天龙剑 失落的勇者

本辑“火纹大陆”过后，栏目也将暂告一个段落，感谢火花天龙剑的写手以及各位读者们长久以来的支持。当然，这并不代表着栏目的结束。如今任天堂的众多第一方作品正在3DS上蓄势待发，WiiU的出现也让人多了几分期待，《火纹》的新作可以说是板上钉钉的事。希望在经过一段时间的积累和沉淀后，能带给系列粉丝们更好的“火纹大陆”。

另类背后的缺陷
——浅谈《FE外传》的不足之处

1992年3月14日发售的《火焰之纹章 外传》（以下简称“外传”），虽然因为其过于另类的各种设定在日本不受欢迎，但是却能够在国内得到很多《FE》玩家的认同，甚至还是不少玩家的入门之作。只是世界上没有完美的作品，当然也包括这部笔者最喜欢的《外传》。这里就简要叙述一下笔者认为《外传》做的不足的地方。当然了，因为年代久远，诸如画面、音乐等方面就不包括在内了，毕竟在上个世纪90年代初期，画面和音乐能做到那个程度已经相当不错了。

一、魔战士的转职系统

这一点相信会得到很多玩家的共鸣，个人觉得这是《外传》能够“无双化”的主要原因。虽说这在一定程度上满足了练级狂们的需要，但是这个设定做得确实欠缺考量。力、技、速、防、运等能力能够全部练满，这严重破坏了游戏的平衡性。而魔战士转成村民之后再转为其他职业更是抢了不少同行职业的饭碗，对于练级狂来说，最终章上场名单中估计有一半都是通过这种转职路线练出的单位。曾经在某论坛看到这么一段有些YY性质的话：《外传》里最深藏不露的职业是啥？答案当然是村民！别看他们穿得不怎么样，除了一把短剑外没有任何装备，但交手之后你会发现他们个个刀枪不入，反倒是人家的那把破剑顺手就能把你给秒了。记住，别以为他们只会耍剑，其实人家是十八般兵器样样精通的。

二、零距离射击

历代作品中都是作为远战职业的弓箭手，在《外传》中却是远近皆可攻击，而且近身反击丝毫不受影响，虽然《外传》的弓系武器（除了圣弓）命中普遍偏低，初期对敌人的命中率也就70%左右，但是依然无法掩盖这个设定给平衡性带来的影响。况且武器的命中不足完全可以通过技的成长来弥补，导致很多玩家直接让转过魔战士的角色转为弓骑兵横行战场，13格的火力范围即使是机动力最高的黄金骑士也只得俯首称臣。这也是为什么拿了圣弓的男主角会那么强横的原因所在，个人觉得弓系武器有5的射程范围已经完全足够。

三、能力成长翻倍的天使戒指

对于练级狂来说，最期盼的道具莫过于第三章加入的天马骑士卡秋娅身上的那个天使戒指了，装备着这玩意能够在升级时让所有能力的成长翻倍，即成长点数变为2，相信不少玩家在前两章一定都留着几个主力没有练级，就等着这个戒指呢。对于成长率很高的角色来说，结合这个道具可以以最高的效率练成能够砍瓜切菜的超强单位，让整个游戏的平衡性荡然无存，《外传》“无双化”的原因也少不了这个天使戒指。

四、游戏剧情

虽然说因为容量限制这个客观原因，导致《外传》的文本量很小、剧情很贫瘠，需要官方额外的资料补充或者玩家自己脑补，但是我觉得一些主要的问题在游戏剧情里交代得还不够明白。举个最简单的例子，我脑补了这么多年都还不知道德赛叛变和里柯尔帝国入侵这两个事件的前后顺序，这一点即使是卡带说明书上的世界观介绍也没有详细提到，不过我个人倾向于入侵先于叛变的说法。另外一个个人感觉叙述不够详细的剧情就是在于打倒了最终BOSS之后，角色之间的缺少了一些对话。（初代的结局里可是有男女主角的对话的，虽然也不是很长……）



五、角色刻画

说到游戏的剧情就不得不提到角色的刻画，在这里我并不是想对这作因为年代久远的作品做出过于苛刻的评价。虽然《外传》本身的文本量很小，但是两名主人公的刻画还是不错的，短短的几段对白就能够完成对主人公的刻画实属不易。除了两名主人公外，部分敌方角色也刻画得尚可，虽说不上很丰满，但是至少没有路人化，比如说里柯尔帝国皇帝鲁德鲁夫、背叛索菲亚王家的宰相德赛、烧杀抢掠的强盗头子吉斯。但美中不足的是，还有一位重量级反面角色给我的存在感却没有前面几位来得那么高，那就是乔达。游戏中提到他的名字的时候都已经杀到德鲁克要塞了，多马的老巢都近在眼前了我们才知道原来还有这么位叫乔达的大人物，而之后除了知道他是魔女三姐妹的父亲，以及他将男主人公作为人质威胁女主人公外，我就真对这个人没啥印象了。不过对比一下更像路人的最终BOSS多马，以及连面都没露的米拉，我还是忍了吧……

以上就是笔者站在自己的角度，对这部系列中最另类作品所存在的一些不足之处的看法。当然，这些不足之处并不能够掩盖《外传》这部作品在国内玩家中所产生的共鸣。明年就是《外传》发售的20周年，当年沉迷于这部作品的玩家相信现在基本都已经和笔者差不多的年纪了，不知道当您看到这篇文章的时候，是否还能够唤醒对这部作品的回忆呢？

游戏边缘地

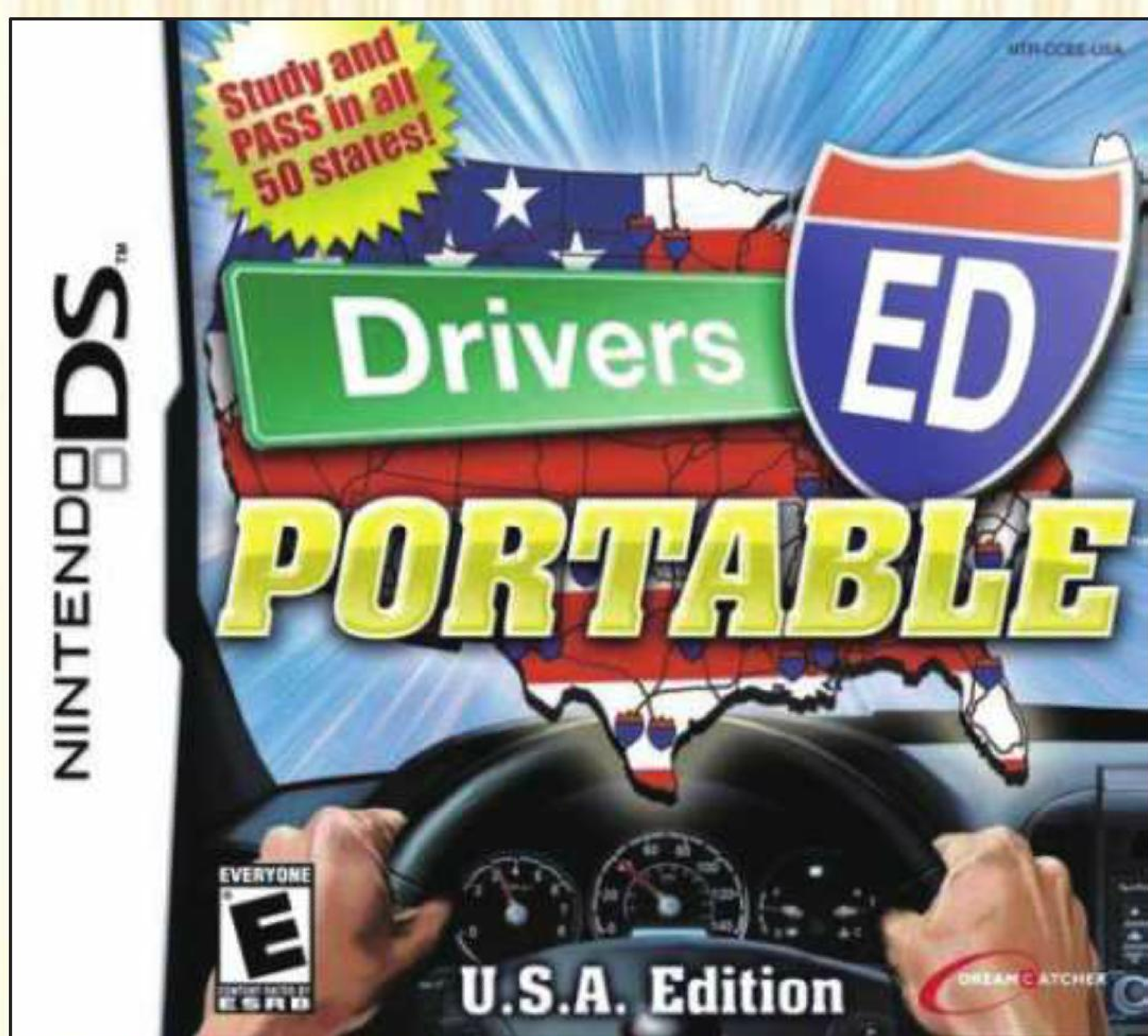
栏目主持 乌冬

文 koflover

3DS发售至今也有几个月时间了，从目前的软件阵容来看，3DS依然继承了NDS的软件风格，用重头大作留住核心玩家的同时，再靠异质游戏吸引非传统玩家的兴趣。比如本栏目中介绍的应用软件游戏，在3DS上也是有好几款的，只要有机会，日后我们会挑选一些精品游戏来为大家介绍的。另外，手机平台虽然有大量应用软件，但包含有游戏功能的就特别少，而且素质也良莠不齐，不过从便捷程度上来说，手机肯定是比NDS或3DS更方便的。

驾驶执照训练 携带版

Drivers'Ed Portable



软件介绍



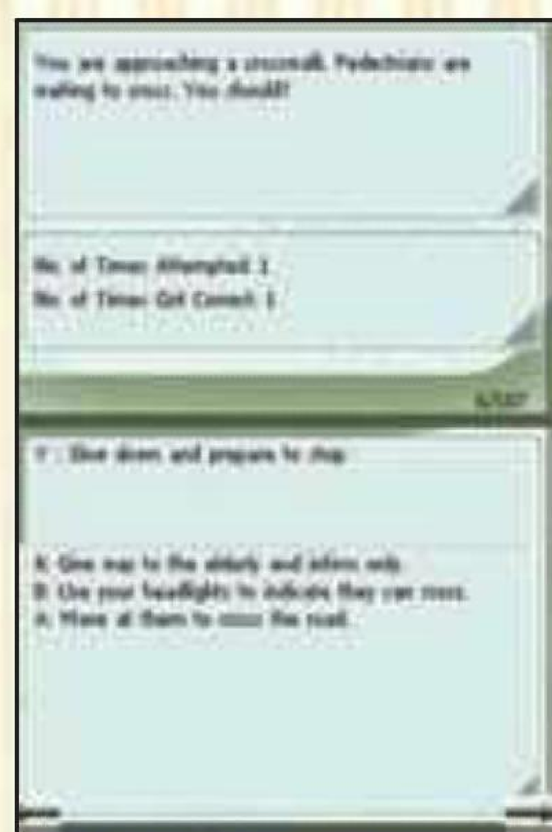
想必有不少读者朋友已经步入有车一族，或者已经顺利考取了驾照，也有一些读者朋友可能现在还没有驾照，但也只是时间问题。无论您是否有车和驾照，这款《驾驶执照训练 携带版》都值得尝试一下。游戏是根据美国的交通规则而制作的，和中国的交通规则相比存在着一定的差别，不过在许多方面可以参考对照一下。

驾照考试



可能由于题材的原因，这款游戏的内容并不算很丰富，可供查阅的资料并不多，也没有供娱乐消遣的小游戏可玩。不过游戏的权威程度还是没有问题的，出的试题都相当专业，没有经过专业培训的话很难答对；游戏中的讲解也算细致，相当于自己看书或听课了。由于美国的交通规则是由各个州各自制订的，虽然大体上都差不多但还是存在着一些细微的差别，这一点在游戏中也体现了出来，在建立玩家档案时就要求输入自己所在的地区，这样游戏的内容就会以当地规则为准。

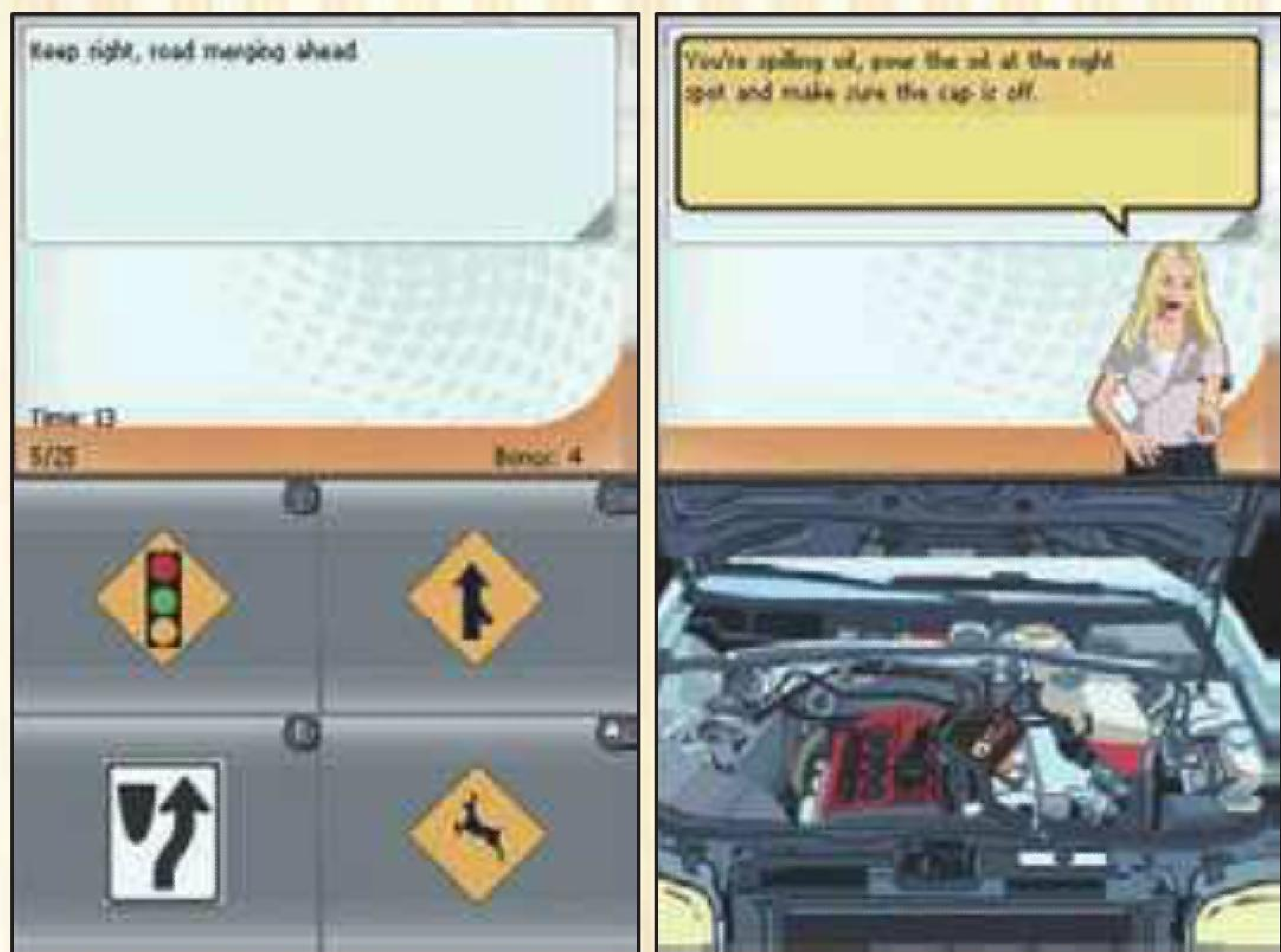
学习模式（Learning）



在这个模式下又分为两个内容，分别是学习（Study）和题库（Question bank）这两项。前者是一般性的提问与回答，玩家一次性要回答50个问题，答错的话游戏会立即给出正确答案供玩家记忆。后者则是所有问题的查询清单，在这里玩家可以直接查看全部180多道题目的问题和答案，而且还可以看到自己的答题记录，当某个问题回答错误次数较多时，就需要去重点强化记忆了。这个功能笔者认为是很不错的，其他的应用软件游戏中也应该借鉴这一点。

训练模式（Training）

这个模式分为三个不同的内容，分别是汽车基本知识（Auto basics）、交通标志（Road signs）和发现问题（Spot the problem）。“汽车基本知识”着重讲解更换轮胎和排除发动机故障这两方面内容，游戏中灵活利用了NDS的触控机能，为玩家演示讲解实地操作，这是书本知识所无法取代的。“交通标志”是辨识各种交通标志的含义，玩家根据给出的含义来选出对应的交通标志，不过选择时是有时间限制的，这也是为了使玩家能够第一时间识别出交通标志的含义，如果在实际驾驶中遇到交通标志还要花时间去思考肯定是不行的。“发现问题”则是根据给出的路面状况画面，来指出其中违反交通规则的状况，很考验玩家对理论知识的掌握能力。



考试模式（Exam）

考试模式就是从学习模式中抽选出20道题目，要求玩家连续一一作答，直到全部问题回答结束后才公布答案和成绩，这算是对玩家学习成果的实际检验。不过考试内容仅限于学习模式，训练模式那些图文并茂的有趣内容却并未收录在内，让人感觉有些遗憾。

设置模式（Setting）

用来更改和编辑玩家档案，以及查看制作人员名单等等，可供设置的内容并不多。

“左行”与“右行”

我们都知道国内的交通规则和国外是有一定差别的，其中最典型的莫过于“左行”与“右行”。在大多数大陆型国家，包括中国、美国、德国、法国、俄罗斯等等，驾车时都是沿道路右边向前行驶；而在一些次大陆以及半岛和岛屿国家，如英国、日本、印度、泰国、澳大利亚、新西兰等等，则是习惯于向左行驶。由于所处地区不同，在行车时“左派”和“右派”原本是井水不犯河水，不过在实行“一国两制”的香港就产生了一些不便。由于历史原因，香港和其他英殖民地区一样采用了“左行”的规则，而我国内陆地区则是靠右行驶。这样一来两地司机置身异地后就会非常不适应，虽然自己必须要入乡随俗，但以前长期养成的驾驶习惯是不可能在短时间内改变的。另外，左行地区和右行地区的驾座位置也不同，左行地区的汽车，驾座在汽车右侧，反之亦然，即“左行右驾”和“右行左驾”。

无论是“左行右驾”还是“右行左驾”，都是和当地的历史习俗有关的，这其中还有一番有趣的来历。英国和日本都是典型的“左行右驾”国家，据说英国人的这个习惯可以追溯到中世纪的骑士制度。骑士上马时习惯左脚上蹬右脚跨马，所以就要在路左侧上马；骑士之间往往会相互决斗，在决斗时需要右手持矛左手持盾，这样的话，沿路左侧冲锋才能更好的发挥出长矛的威力。英国人自己习惯了左行的规则，而且还把它引入了自己广阔的殖民地，所以世界上的左行地区几乎都曾经是英殖民地。这其中日本是个例外，因为日本武士也会像骑士面临决斗，靠左行走时有利于右手拔刀，并且保护身体左侧的空档。既然武士阶层都习惯靠左行走，那么平民百姓自然不敢右行迎头冒犯，慢慢也就形成了如今的习俗。

而“右行左驾”的来历则更加有趣。在法国大革命爆发以前，法国的贵族马车也习惯左行，在平民眼中这意味着一种贵族特权，所以在法国大革命后，这种左行规则被推翻，右行规则颇有改弦易辙的革命意味，法国逐渐确立起右行规则。随着拿破仑的上台，那些曾经被法国入侵的国家，如德国、俄罗斯、意大利等等，也纷纷沿用了法国的右行规则，而美国在独立战争期间则是在法国的帮助下战争了原英国殖民者，为了表明自己的立场，美国也采用了右行规则，与英国的左行规则划清了界限。而中国之所以采用右行规则，则是因为抗战后左驾的美国车大行其道，在1946年国民政府曾下令汽车一律靠右行，从此沿用至今。



如果爱，请深爱



夏天就快到了，而夏天和朋友一起去海边看异性可说是一种享受，不过去之前记得做好防晒准备，否则晒伤、脱皮可是会让你痛苦好一阵子的！

文 JIDE



栏目主持：阿鲁

目标：海边

紧张的考试周终于过了大半，不论哪个国家，哪个城市的学生们都不会喜欢这种时期的——当然，得排除那些把考试成绩当作毕生努力目标的人们。

女孩们聚到一起讨论着最近的新鲜事，而眼下就是……

"马上就是暑假了，"宁宁微笑着，"真是让人期待呢。"

"嗯？宁宁姐很喜欢夏天么？"爱花整了整胸前的蓝色领结，"虽然说不上讨厌，不过那样的天气动几下就会浑身流汗，就想立刻回家洗个澡。"

"这倒是……还有在不经意间就会被晒得黑黑的。"凛子在一边补充道，"不过话说回来，全年也只有这段时间可以去海边，海里玩吧？"

"海、海里？"宁宁的眼神有些慌张，不过另外两个女生并没有注意到。

"凛子，你是说游泳吗？"

"那是当然了！你想，在海边如果不下水的话，岂不是很奇怪？"凛子随口轻松地说道，"小时候，爸爸经常带我去海边玩。"

"也就是说，凛子游泳很厉害了？"

"啊……这个……"面对爱花的问题，小早川有些为难，"其实，那个……我也只能游一段不长的距离，比较远的地方就不怎么敢过去了——说说你吧，爱花、你的游泳技术怎么样？"

"我？我的话……蝶泳也游不了多远，大概200多米就已经是极限了。"

"那种姿势太耗费体力啦，说些普通的，例如'蛙泳'？"

"那个……没多大的问题，感觉可以一直游下去，只是……"马尾女孩的声音渐渐轻了下去，只看见她嘴唇在动却听不见词。

"你说什么？"凛子把耳朵凑到爱花面前。

"那种姿势太让人害羞了啊……"

"哈？"凛子没想到爱花居然在意这个，不过看爱花脸颊绯红，看来对方并不是在开玩笑。

（另一边，快餐店中）

"最近的考试简直要把我弄疯了！"相川猛吸着加了冰块的饮料，"你真应该看看那老师出了什么题！"

"冷静点，冷静点……"本多劝着他的朋友，"我们可是同班，我当然知道那些题目了——只是那些东西真的让你如此抓狂么？"

"拜托，你知道我最不喜欢考试了——算了，不去想那些无聊的事情……好在那讨人厌的东西后就是快乐的暑假了。"相川好容易才恢复了平静，看来那考试确实给他带来了不少麻烦。他又吸了口饮料，看着对方，好像在揣测着本多的想法，"那么，你有什么打算么，在这个暑假里？"

"明知故问，你这家伙也一定早就开始计划

了吧？”本多咧嘴笑着，“去海边？”

“正如我想！”相川也同样笑着，“这可是夏天的重头戏！”

“哦？不是‘压轴戏’么？哈哈……”

“你们又在讨论什么邪恶的计划了？”在这里打工的黑上正巧路过他们两人的桌子，“瞧你们笑得那么吓人。”

“是黑上啊……你真是个优秀员工，一放学就到这里来打工么？”自从上次赏花以来他们的关系就变得融洽了，相川把之前的问题随手抛给了那个看似有些深沉的家伙，“你暑假有什么安排么，不会是一直在这里打工吧？”

“嗯……确实该好好想想……”那个优秀服务生一边自语一边走开、继续忙他的事情了。

（回到女孩们的谈话）

“不行不行！那样太危险，万一呛着、溺水怎么办？”爱花飞快地摇着脑袋，她辫子上的蝴蝶结也左右飞舞着。

“没关系啦。”凛子不在意地说，“只要在浅水的地方就好……”

“宁宁姐，你也发表下意见嘛，从刚才就没怎么发过声音了。”爱花总是在这种时候寻求帮助，但她发现宁宁眼神中有些迷茫，她摇了摇那女孩的手臂“宁宁姐？怎么了？”

“啊，没、没什么！”这位三年级的大姐姐宛如大梦初醒，她惊诧地回答着，“如果去海边的话，不是可以玩许多游戏的么，比如打西瓜、排球之类……咦，你们为什么要那么看着我？”

“我们正在说水里面的游戏，凛子刚刚说要玩憋……”

“水、水里面？”

“咦……怎么了，脸色不太好看哦？”

“难道是……”凛子故意把声音拉得很长，“宁宁姐不会游泳？”

“嗯？不会吧？”在爱花看来，游泳就和走路一样，是一项与生俱来的基本能力。

“很、很奇怪么？”宁宁有些难堪，虽然她儿时一直在户外、像个男孩那样疯，但水边她却几乎没怎么去过，她娇气地撅起嘴，“不会游泳的人很多，有、有什么关系嘛！”

“当、当然没关系……”另外两个女孩这才意识到自己刚才的那些话对宁宁来说压力太大了，不过天生机灵的她们立刻想到了对策，“那，我们可以趁这个机会教你游泳啊？”

“咦？让……我学游泳？”宁宁的声音仍然有些发抖。

“不用怕，很简单的！”爱花信心满满地说，“当时我一下就学会了，你呢，小凛凛？”

“凛子的话，呛了几口水，总算是会游了。”

“但听你们那么说，我还是感觉很吓人啊……”

（另一边）

“你说他会去么？”

“谁，黑上？当然！我可以和你打包票，这世界上没有什么比夏天的海边更有吸引力的了……”相川胸有成竹地说，接着他招呼着那个服务生过来，“黑上，怎么样，决定了吗？”

“我刚刚和店长打过电话，说给我几天空闲也不是不可以，他还说……如果可以的话，他想在海边租个小店面开个临时的快餐店。”

“咻——”本多吹了声口哨，“你们的店长还真有生意头脑。”

“那么……就是说，你也会一起去的吧，海边？”

“你们都如此邀请我了，我怎么能再拒绝呢？你们还准备邀请其他人么，我是说，她们？”

“哈哈！你说呢？”相川笑了起来，“没有女孩的海滩就好像是没有月亮和星星的夜晚般无趣啊！”

（女孩这边）

“让、让我再考虑下……”宁宁面对游泳的问题仍然有些慌张，此时她正好收到了条简讯。她拿出手机，查看了之后脸色渐渐平静了下来，说：“好吧，我们一起去海边吧——既然他也想去的话……”



掌门人

中考高考都结束了，看到大家兴高采烈地玩起久违的游戏，马修我也跌进了回忆的深渊，好想能再有一个像中考、高考后那样完全无忧无虑去放松的长假啊！而在这个6月，本人期待已久的通到家附近的地铁和PSP游戏《纸盒战机》，经过多次跳票也终于都来了。还有啊，以往在旧掌机尚未退出、次世代掌机尚未完全普及的时候往往有惊人之作诞生，不知道NDS和PSP的末期，会诞生什么样超乎想象的作品呢？



主持 马修&胧月
插画 西瓜树



徘徊

贫道在游戏与学习之间痛苦徘徊，贫道非常想要考的、被老师称为“恋爱风气不好”的学校的分数线全市排第四，而贫道的模考分数与之差了近50分，而《口袋妖怪 黑·白》的汉化版偏偏出来。每天熬夜到凌晨两点写作业，头一回感到考试的压力。和原来相比，曰：“不辛苦，原来熬夜到凌晨三点才睡呢。”

乌鲁木齐 无为


阿鲁：通宵工作和通宵玩的感觉可是完全不一样的，不要再骗自己啦！


白菜：玩到3点和学到3点那差距是极大的……


马修：高考分数该出来了，这位道长不知道有没有如愿进“恋爱风气不好”的学校呢。

小编逸闻

酸葡萄

半夏不能吃辣、不能吃酸，对他人宛如隔靴搔痒的轻辣都能令其大呼小叫。是日，半夏神秘兮兮地拿来一篮葡萄给众人品尝，胧月、白菜和阿鲁伸手取食完毕，才发现一旁的酷洛洛神色慌张、欲言又止，而半夏又一副胜利者表情，顿时大惊葡萄里是不是给下了毒。酷洛洛这才说：“其实我想告诉你们这葡萄挺酸的。”“酸吗？不觉得啊。”众人异口同声。所以说半夏同学，想陷害一堆重口味人士，就不要在食物的味道上打主意了。

背包的鲁叔

阿鲁同志面相纯良，不免受人欺凌。某日下班，准点背上包回家，却被当天留下加班的白菜和乌冬拦住，大概意思是“我们加班你竟敢回去”。不畏强权的鲁叔“走自己的路，让别人嫉妒吧”地大摇大摆地回了宿舍，不料却埋下祸根。之后数日，只要阿鲁碰上《BB》打输了、稿件出错了、去餐厅被厨师拖欠饭菜等倒霉事，白菜和乌冬都会投来鄙夷的杀人眼神：“让你背包！”

只言片语 对于《轻松日语教室》，我作为正在攻日语的“后”LOLI一只，我表示非常满意。（武汉 宋罗丽）

掌门话题 玩什么游戏玩到结局后发现很狗血很坑爹？

（该话题由黑龙江读者陈科名提供）



马修 小时候玩的FC上的《四人街霸》，第一次用隆通关，看着原汁原味的迎着夕阳的隆的通关画面，那叫一个兴奋！于是又苦练春丽，通关，结果看到春丽也迎着夕阳走？继续把剩下俩人通了，发现古烈和桑吉尔夫也是迎着夕阳的背影……这是何等敷衍的通关画面啊！通过对通关画面中四人背影的观察对比，我还发现：春丽最高大，隆和古烈中等，桑吉尔夫最娇小。



白菜 《星之海洋3》吧，印象很深刻。打到最后路西法说，你们这群0与1的二进制集合体哟，其实一直是在与哥的杀毒软件作斗争啊！



LIKY 这……狗血？坑爹？想了半天我都找不出这样的经历……也许我向来就不是剧情派，比如AVG从来就与我无缘。



阿鲁 “《轨迹》系列”，算上“空轨三部曲”以及《零之轨迹》和即将在9月发售的《碧之轨迹》，该系列就有5款作品了。每款作品游戏时间都超过了40小时，但即便是这样，依旧一堆坑没有填，甚至连结社的核心成员都还没出现，这也算是本人玩过最能拖剧情的游戏了，太坑爹了！



酷洛洛 《秋之回忆 誓约的记忆》结局狗血还说不上，毕竟剧情还是很不错的，但有个地方确实很坑爹。因为本作的两位封面女主“天川千夏”和“南云霞”居然是无法直接攻略，只能打通其余3名女主角后才能开启路线。假如你不肯“移情别恋”，不愿把感情投到其余的女主身上而拼命把头往两位封面女主的路线上撞，放心，不会撞到墙的，因为前面有男主的好基友佐贺亨在等着你……



苍穹 本辑黄金眼Review的游戏《寄生前夜 第三个生日》就是个好例子，前面过程一头雾水，玩到最后发现被坑了。



胧月 接着苍穹的话头斗胆说一句——进入次世代以后鸟山求大人负责剧本的所有游戏。



乌冬 《超级机器人学园》，开始剧情还有模有样，说的是主角为了封印逃脱的妖怪展开冒险，可到了后面就成了一部校园恋爱喜剧，最后甚至还把要收服的妖怪纳入后宫之中，看来只要有爱就什么都能解决了。



半夏 近期的《啪嗒嘭3》，最后有三个结局，我不幸选了最坑爹的一个，而且还是自动存档，不能重新选择，无奈只好乖乖2周目。

高考加分

晚修时班主任说起了少数民族能在高考上加分。下可后女生便热聊起来了。一个女生曰：“我是高山族，高山族的女孩都漂亮。”一男生瞟了这么一句：“我是魅族。”我听见立马捧腹大笑，但当我迫不及待转述给别人听时，竟时冷风过境。



酷洛洛： 还在用魅族M8的路过。话说乌冬……你身上有消散剂么？



乌冬： 没有……我也变雪人了。



苍穹： 少数民族的飘过，当年大学入学时一哥们看到我资料后问：“你会骑马么？”（暴汗）。



马修： 才知道苍穹的民族哎，其实我也是，不过中考高考前都没改民族，所以错过了加分，哭……

同学录

现在班里开始流行写同学录，我看到一个叫“星期五”的女生在“最喜欢的人”一栏中写了“阿鲁”。我深表疑惑时，发现边上还有一行小字：《掌机王SP》里的那个小编。

湖州 デックス



苍穹： 鲁叔此刻你有没有泪流满面？



阿鲁： 无图无真相，我说的是证明这个“星期五”不是伪娘的图……



马修： 同学录，真是遥远而又熟悉的一个词啊，话说第一次发现“星期五”这个名字还是在《鲁滨逊漂流记》里。

只言片语 鲁叔很萌，酷洛洛也很萌，祝《掌机王SP》大卖！（厦门 竹子）

教育

失踪了半个月的NDS终于回归了，原来我的小N被我那上小学二年级的弟弟“偷”到了学校去玩，被老师没收了，天啊！幸好还拿得回来，不过这也教育了我们，游戏什么的千万不要给小于14岁的孩子沾染上，否则后果自负。

佛山 SE・YD

半夏：有个弟弟可以养成多萌啊，好好培养他，就会喜欢你喜欢的游戏，这是多么美好的事情！

乌冬：这年龄要求怎么感觉比CERO还苛刻……

马修：其实自己看好就可以嘛，弟弟还小，要疏导的，是吧。

明信片

最近我们班一女生收到了阿鲁同学的明信片，还拿给我看。我的心啊，拔凉拔凉的（为什么我寄到现在一封回信也没有，她第一次寄就有呢）！

湖州 姚森杰

阿鲁：我记得以前在哪里说过来着，女性寄回函收到明信片的几率平均比男性大1.732%。

白菜：你明明就是只找女的写……

胧月：看样子白菜是只找男的写。

酷洛洛：没事，以后寄给男生的明信片就交给半夏了。

马修：半夏会说“想累死姐啊”……

半夏：我有这么彪悍吗？（握拳）

怨念工具

班里有名同学入了台3DS，第二天说要给另一名同学照相，下课时见到他在操场玩3DS的《脸庞射击》，一看BOSS，居然是刚才被照的那名同学的脸，真是怨念的工具啊！

汕头 林泽嘉

阿鲁：我当时玩这游戏的时候，BOSS是白菜童鞋的脸，我玩得可高兴了。

苍穹：当时录游戏视频先删了白菜老师的头像，第二天不知道谁又照了，你们到底有多恨他。

白菜：唉……（哭）

上当

鲁叔，都是你的错，自从买了《掌机王SP》后，从您那晓得了宅、动漫、二次元、宅店、宅物……托鲁叔的福，我已渐渐在女生面前失去了战斗力，还花了不少冤枉钱（这个最气），以下便是事例一件：某日，与一好友去校外一黑店，见数伞陈列于货架之上，心中生爱便挑之，首选《轻音》，验货后觉得太娘，出门后还不被人笑死？再挑《家教》，发现并没看过此动漫，心中生虑，然店员口齿伶俐，生着一副萝莉相不断卖萌，几轮之后我已节节败退，无还手之力。未几，店员曰：“要不您换这把吧。”视之，伞上有褶皱数条，伞柄欲有脱落之势，但因为是《海贼》，我边欣然接受，花了35银子买之。出店后遭好友数落，这才恍然大悟，可为时已晚，我已无脸复去……如此事例，不胜枚举！

诸暨 Memories

胧月：自己明明都HIGH到不行了。

阿鲁：你举的这个例子明明就是被三次元妹子诱惑才上的当，怎么赖上我了……

只言片语 E3那天是高考日！囧……（北海 海子）



勘误

在第160辑的E3卷首特报中的软件介绍部分，出现了以“《马里奥赛车》机种为PSV”为首的多处低级错误。这是由于本人校稿环节与美编沟通不够，且在检查稿件时疏忽大意而造成的重大失误。给各位读者带来了错误的信息，且对《掌机王SP》的形象造成了负面影响，本人深表歉意。希望各位读者能够继续支持《掌机王SP》，本人也保证日后绝不会再出现这种低级失误。信息栏更正如下：

《马里奥赛车（暂名）》机种为3DS；《深渊传说》机种为3DS；《吃豆人聚会 3D》机种为3DS，发售日预定2011年9月1日；《吃豆人与大蜜蜂次元》机种为3DS，发售日预定2011年7月26日；《生化危机 佣兵 3D》机种为3DS。

见见世面

某日，与一个菜鸟狩友联机《MHP3》，打双雷狼龙。结果我已经干掉了一只，同伴却被野猪撞死了，任务失败了。真是不怕狼一样的对手，就怕猪一样的队友。

上海 曹晨

**白菜：**老实说，作为一个《三国杀》玩家，我无限赞同你最后一句话。但是，你带一个打不过野猪的同伴去杀雷狼龙么……

**乌冬：**这样你们就又有理由可以联多几盘了——如果你是故意想整他也可以理解。

**阿鲁：**还有一句俗话说：“真正的敌人就在我们中间。”山口山下副本真是各种血的教训啊。

**白菜：**经此一役，相信你的狩友也会奋发图强的吧……如果你没做得太过分的话。

**半夏：**曾被小狗龙撞死的人默默望天……

调查之你最期待的掌机游戏

《秋之回忆》第7部。自从5pb接手《秋之回忆》后，总是感觉故事没有以前那么感人了，玩2、4的时候我都哭得天昏地暗的。虽然如此，但这毕竟是正统续作，还是要支持的，

合肥 轮回

《口袋妖怪 黑・白》的资料篇，会不会叫“灰”啊？很想看看冰龙的新形态。

天津 樱からの手纸

当然是《FF 零式》，从现有的情报来看，精致的画面、不错的人设，还有从《CCFFⅦ》进化过来的系统，都很让人期待。

西安 Cash

《BRS》，某初音的原因。

天津 yzx

《FF 零式》，就等你啦！

呼和浩特 LIMBO

3DS版《口袋》，任饭，不解释！

上海 CCHpm2

《黑岩射手》，个人表示只为了观摩一下。

杭州 第六天魔王

出在PSV上的《MHP3G》。《MH2》到《MH2G》是一个飞跃，《MH2G》到《MHP3》又是一个飞跃，我期待着下一次的飞跃！

柳州 马天驰

期待下中国正式的掌机游戏吧，虽然遥遥无期……

合肥 俞庆

《火影忍者 疾风传 终极冲击》，“火影无双”必须顶！

大石桥 东野

159辑调查之对159改版的建议和期待

增加掌机保养与维修版块，继续增加3DS内容。

石家庄 Lininter

希望能有更多的小编对游戏的评价。

北京 郝俊

改版都是浮云，《逆转》专页回来吧！

哈尔滨 BLOOD

以前的东西虽然都在，但是新加内容后越来越杂了……

廊坊 徐普润

装一些汉化过的游戏吧，还有不要把一些栏目过于女性化。

淮安 Daek-Wings

看好“三次元空间”和“V通信”，毕竟推初音的说。

太仓 血祭狂歌

“V通信”可以多介绍一下V家的历史还有人物，不用仅限于新闻。

深圳 粤B

“现声研”转攻声优了吗？现在《掌机王SP》的宅、腐、宅+腐都齐了……

汕头 Mr Melmen

希望新栏目“V通信”中可以介绍更多关于V家族的东西，因为我自从买上了PSP，就从没有玩过这么好的音乐游戏，所以更加迷恋初音了。

包头 初始之音

希望出一些关于掌机的回顾过去、展望未来的栏目。

上海 CCHpm2

只言片语 关于《口袋光环》有奖问答：光驱无限期损坏的孩子你们伤不起啊！（哈尔滨 Matthew）

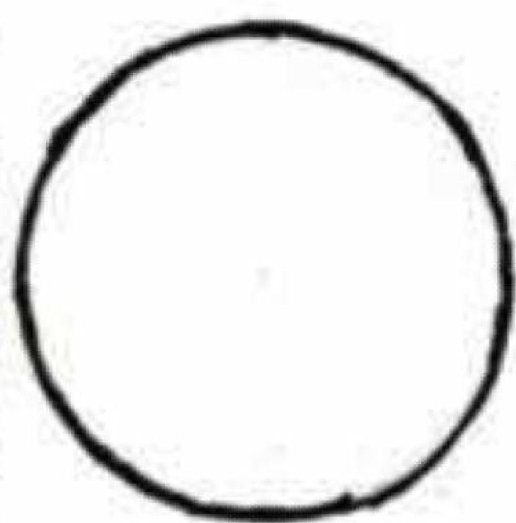
玩家画廊



马修：这是何等凶悍的初音啊！

清原 野原新之助

马修：在惊异于这位同学的创意和画圆手法后，在圆的正中发现了一个小小的针孔。



上海 西哈瓜草



马修：确认这是热气腾腾的……包子？

马修：被没收了PSP还有NDS的不屈少年，看起来有点热血少年漫画风格哦。



郑州 伟大漫画家

双浓 灿爷



马修：瞄女同桌瞄成了近视眼，所以说啊，不该看的别看……不过长得漂亮没人看，那多浪费啊。

你一言 我一语

我朋友的NDSi和N97被偷了，伤心了好久，还说："我姓N的东西都悲剧了。"

昆明 暖暖

马修：以后3DS和PSV什么的应该不会了，毕竟不是一个姓……

高考前小编的心情和行为怎样？本人很纠结啊。

上虞 余镔

马修：高考前啊，心一横——爱咋咋地！

最近很倒霉啊，舍友天天晚上联《MHP3》，天天吵到1点，害得我每天2点多才睡……我恨死《MHP3》了。

深圳 陈永跃

马修：这种事情还是向舍友提出你的意见吧，《MHP3》是无辜的。

刚从NDS被偷的悲痛中走出，我就中了一等奖，没有了NDS我要NDS烧录卡干神马啊！小编你们是故意的么？

东莞 土豆

马修：这说明姑娘您和NDS的缘分未尽，惜缘哦。

班中一同学带了一个PSP-1000，大家都围过去说"借我玩"，他瞬间成了大忙人；第二天PSP摔了，他又瞬间变回了普通人……

茂名 风烈

马修：不仅变回了普通人，还变回了一个欲哭无泪的普通人。

午休时在班上玩PSP，被老师突袭，然后被没收；可某同学上课用手机看小说，被老师抓到两次也没被没收，郁闷！

东莞 Magic

马修：应该是学校内禁止玩游戏机吧，唉……

同学玩游戏喜欢下存档，弄得我痛苦不堪，不下存档玩不过他们，下了又体会不到游戏的乐趣，这叫我如何是好？

常州 Eric

马修：看你更倾向于联机还是单独享乐了，个人还是推荐自己打。

真想不到，一个宾馆的老板也是一个PSP群的"馆主"！

桂林 魂

马修：玩家无处不在，也许你天天见到的某人就是你常混的某个群或某个论坛的管理员。

众编们为什么不在《掌机王SP》上附上几张白页，让我们上课被发现时效仿下156辑的《无语了》。

中州 清音・为世

马修：效仿撕书么……不过那几张白页肯定会让许多读者不满的。

学校周围总有小孩在闹，某日忽闻"狼来了"，另一个小孩道："你还小呢！"当时全班雷翻。

成都 小均

马修：好有趣的小孩啊，而且似乎他们成为了一次你们全班的焦点。

由于记忆棒崩坏导致PSP无法使用，只好一遍又一遍在《口袋》里狂虐四天王解恨……一箱子100级的PM，求虐。

西安 XY

马修：想求虐的话，战斗地铁正在等着你去挑战。

玩《口袋妖怪 白》时，与训练师对战，突然看到"打败放学后少年阿鲁"，哇，阿鲁原来还是放学后"少年"，哈哈哈哈……

广西 风魂

半夏：明明是"放学后大叔阿鲁"，这位同学一定是你打开游戏的方式不对，没有触发游戏中的真实模式。

通告

以下作者及其熟人，看到该公告后，请作者本人尽快用Email联系我们，提供表格中对应的资料，以便我们尽快为您发放稿费及样书。

笔名	刊载辑数	刊载栏目	文章标题	需要提供消息
一	127	自由谈	游戏的记忆	姓名、稿费发放方式及样书地址和邮编
Chintty	114	自由谈	逆转裁判——那些难以忘却的女性角色	姓名、稿费发放方式及样书地址和邮编
宿酒醉	151	自由谈	书柜畅想曲	姓名、稿费发放方式及样书地址和邮编
ZYH	158	玩家点评	AKB1/48 星恋之梦	姓名、稿费发放方式及样书地址和邮编

只言片语 做梦都想用PSP玩《深渊传说》，盼星星盼月亮，直到新掌机3DS发售，这个梦想就要变为现实了，为它入手了3DS！（北京 惑星の雨）



双流 大头



太原 南部响介

马修：其实天机已经被“天书”二字泄露了。

马修：黑夜里真碰到这么一只黑猫，说不定还真会被吓到。



哈尔滨 朱思远

马修：按照老卡的作风，某作《战国BASARA》里的伊达政宗真出来这个服装造型也没什么奇怪的。

马修：一个有着胡茬子、方块脑袋的熊猫？

马修：好像很多女生都喜欢用这个QQ表情哎。



天津 二儿

黑夜里的黑猫

百色 风の魂

马修：《和平行者》中的“大老板”的临摹图，虽然曾经撕开又粘上，但还是放上来给大家欣赏。



珠海 邓佼杰

女版男小编

马修：来，看女版男小编，发现吐槽点的就吐两句哈。

苍穹：吐了……

白菜：穹妹你的梦想成真了！

半夏：月姐姐是妩媚系，乌冬姐姐是清纯可人系，白菜师父居然是邻家姐姐系。

LIKY：我很佩服半夏竟然认得出谁是谁！

苍穹：戴面具的两个男性小编被BLOOD同学无视了，期待BLOOD画女性小编的爷们版。



白菜：半夏北斗版！

半夏：请把我画成总悟拔刀版，谢谢。

酷洛洛：戴面具就是好……

《掌机王SP》邮购信息

《掌机王》读者服务部有以下书刊可供邮购：《掌机王SP》第14、15、18辑、第22、24、26辑，以上每辑定价为12.00元。《掌机王SP》第34、39、40、41、43、46、53、55辑、第62、63、65~72、74、75、77~79、83、84、88~92辑，定价：8.8元。《掌机王SP》第95~97、104~115、130、131、133、135、136、145、147、148、153~158辑，定价：9.8元，159、160、161辑，定价：12元《掌机王SP》第103、151，定价：14.8元。《NDS专辑VOL.2》，定价：25元，《NDS专辑VOL.5》，定价：28元。《口袋玩家》第1、2、3、11、15~20、28、29、38、40~43辑，定价：16元。《PSP专辑VOL.3》，定价：25元。《PSP专辑VOL.6》、《PSP专辑VOL.9》、《PSP专辑VOL.10》定价：28元，《PSP专辑VOL.12》，《PSP专辑VOL.13》，定价：32元，《NDS宝典》定价28.00元。《怪物猎人狩猎志VOL.4》、《怪物猎人狩猎志VOL.6》、《怪物猎人狩猎志VOL.8》、定价12.00元，定价18.00元。《卡牌・桌游》第7、9~11辑，定价15元。以上邮购全免邮费。

邮购地址：兰州市邮政局东岗1号信箱 《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020。请大家写清自己所要购买的期号和数量，地址要详细，字迹要工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或Email联系。电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net。

只言片语 《恶魔城》25周年了，该会出些掌机游戏了吧！（珠海 柳叶潇风）

FAQ电台

话说最近全国各地又旱又涝，天灾不断，真的有种2012要来了的感觉啊（笑），希望各地玩友不要受到天灾影响。马上要放暑假了，大家可以痛快地玩游戏了。下面来看看本辑的问题吧。

LIKY

NDS和3DS屏幕尺寸不同，用3DS玩NDS游戏时间长了，屏幕会留黑线吗？

武汉 宋罗丽



尽管放心好了，用3DS玩NDS游戏玩多久也不会黑线……

《MHP3》中独角甲虫王怎么捉？农场都升满了，用甲虫的香料也捉不到。

中山 周嘉乐



没错，用甲虫香料捉到的昆虫素材里是不包括独角甲虫王的，想捉到独角甲虫王必须用更高级的王族的香料或稀代的香料并配合郁金香或蜂蜜才行。另外在火山的几个捕虫点都可以捉到，也可以做火山的采集任务试试。

《火焰之纹章 新·纹章之谜 光与影的英雄》中，第7章的勇士队长怎么收？

贵州铜仁 阿道夫



随着汉化版的推出，不少玩家又开始玩起去年的《新·纹谜》，这里就解答一下。第7章敌方的勇者阿斯特利亚是不能说得的，第8章说得狙击手乔尔玖后，直到第16章才能用他说得阿斯特利亚。如果在前面的战斗中将勇者击杀，之后他便不会登场了。

PSP 5.03普米4玩游戏看CG时会死机，如何避免。

泉州 幕后人



这是很多人反应的一个问题，是自制系统本身的问题，像在看《纸盒战机》的CG就会死机，建议刷最新的6.39自制系统吧，PSP 5.03普米4已经老旧了，新系统没有看CG死机的问题。

近视的人是否在3DS上很难看到3D效果？戴着眼镜能看到3D效果吗？听说3DS会有改良版，是真的吗？

茂名 梁锡业



并不是说近视的人很难在3DS上看到3D效果，是双眼视力相差太大的人可能会比较难看出，比如一个眼睛200度，另一个眼睛800度，由于焦点距离相差过大会影响看3D的效果。至于戴眼镜当然也可以看到3D效果，这点不用担心。而3DS的改良版？完全没有听说啊。

3DS与NDSi可以联机吗？

成都 小白

只言片语 我因为一天写了30张同学录，结果练就了3分钟两张调查表的填写速度。（广州 苏冠霖）



可以的，当然前提是两台机器都运行NDS游戏。



为什么用《掌机王SP》光盘赠送的NDS ROM装进R4i卡中经常卡机或无法读档，强烈求解！

苏州 夏劭玮



我们收录的NDS和PSP游戏都是打过补丁的，ROM和ISO本身没有问题，不过NDS不同的烧录卡以及PSP不同的系统也许会对rom或ISO有一定的兼容问题，各位玩家在玩NDS游戏时最好先确定自己烧录卡的内核和信息库为最新版本，或者买个对游戏兼容性较好的烧录卡（比如DS TWO）。



最近怀旧了，在玩《最终幻想 危机之源》和《恶魔城 血之轮回》，请问《掌机王SP》上哪辑刊登过攻略与研究，还有得卖么？若没有得卖该怎么办？

广东 柳叶潇风

半夏 《最终幻想 危机之源》的攻略刊登于《掌机王SP》第72辑，研究刊登于73辑。收录了《恶魔城 血之轮回》的PSP版《恶魔城X历代记》的攻略刊登于《掌机王SP》第75辑，另外两者的典藏攻略均刊登于《PSP专辑》第4辑，目前第72和75辑《掌机王SP》还可以邮购购买，具体可以参考每辑掌门人中的邮购信息，如果不幸卖光了，读者也可以去淘宝等网店找寻，但要注意网购有风险购物需谨慎。



三上真司最近在干吗？

杭州 朱建贤

脱离白金工作室后成立了新公司Tango，大半年前被Zenimax收购为TangoGameworks，现担任该社社长。前不久刚在PS3和X360上发表了被不少FANS誉为"无冕的生化4"《诅咒之影》。



我的PSP-3000最近玩游戏常会显示不到游戏的进入界面，一进去就死机，系统是P4，求解。

韶关 DD



一进游戏就死机的最大原因有可能是ISO文件用了中文名，请改用英文名试试。



我弄了很久也没找到，到底iPhone 4的无线热点功能如何开启。

广东 小朱



首先iPhone 4的无线热点功能是4.3以上固件才有，另外，国内移动网络的iPhone 4还需要装一个插件才能开启该功能，前提是机器破解过，然后用cydia添加源cydia.xsellize.com，之后在里面搜索tetherme这个插件安装，然后重启一下机器，这样便可在设置–通用–网络中找到"个人热点"了。





PSP go线控如何选择？想用Sony以外的产品，最好支持两种设备的线控，如iPhone+PSP go。

北京 张剑



如果单纯为控制音量，一般带音量调节滑条的耳机应该可以满足你的要求；但若涉及功能按键，如暂停、快进等功能，那相信至今还没有哪个周边厂商会如此厚道，只能买两个了。



1.一番研究后发现3DS不具备视频播放功能，有点失望……是这样吗？2.3DS的界面上除了现有的10个选项外，还有许多空缺，这些位置会有其他软件吗？是以下载的方式下载到主机上吗？3.关于"玩家点评"的问题，平信参与可以吗？因为我无法上网的说……但游戏截图是一个问题，没有截图的读者上不了玩家点评吧。4."玩家画廊"也是网络方式参与吗？

北京 孙贞卓



谁说3DS不具备视频播放功能的？它当然可以播放视频，只是目前只能播放从官网上下载的视频，无法播放玩家自己COPY进去的视频。2.随着任天堂官方对系统进行更新后追加新的功能，或是玩家在e商店中成功购买软件、游戏，这些空缺上就会出现新的图标了。3.平信可以参与"玩家点评"的，至于截图并非大问题，没截图就没有吧，关键还是看内容。4."玩家画廊"是来自于调查表的，不是网络参与，看到调查表上贴照片或自画像的空白处吗？那里就是给你作画参与的。



PSP-3000输出高清电视如何全屏游戏？要加什么插件or软件？PSP自制软件中有没有浏览器？自带的很不给力。（好像32M是直接因素吧）

汕头 林少忠



的确是有一个插件可以实现你想要的全屏游戏功能，插件名叫"FuSa SD"，目前版本为v1.0.50b，你可以去网上搜一下。至于浏览器，你可以试试"Netfront Internet Browser"，这是一款自制浏览器，据称能完全利用PSP的内存，提高浏览速度。除此之外，你也可以利用JAVA模拟器PSPKVM来运行手机上的浏览器，比如UCWEB和Opera Mini。

只言片语 虽然我是任饭，但对这次索尼的强势掌机也很有兴趣。（中山 伊格）

小编寄语



马修

◆地铁开通了，基本上可以告别塞车带来的各种问题了，就是价钱高点，但比打的还是便宜，呵呵。

◆开通那天一大早，本人兴致勃勃地去附近的地铁站，结果被告知：要市领导剪彩后、中午才开通——话说这段地铁跳票快两年了，好不容易到开通日却还跳票半天。

◆某天一大早电路便集体罢工，推拉电门也没用，于是只好找来电工。电工看后告诉我：5根线接在了两个开关上，而且总开关损坏……回想下，大概是装修时候我还是老妈跟当时干活的工人发了脾气，虽然后来知道有脾气冲工头发不能得罪工人，但为时已晚，还是被那些人留了后患……民间有种说法，说家里盖房子切莫得罪木匠，否则木匠会在大梁风水上动手脚让这家人家道衰落。现在木匠自然是得罪不着，但装修时的各路工人也是得罪不起啊。





胧月

★有人担心白菜是不是回老家结婚了，这里敬请迷恋白菜老师的少男少女们安心，这家伙除了头发短了点外带捎了大量牛肉干和泡椒凤爪回来外，没什么变化。

★买书如山倒，读书似抽丝。春节以来买的书有500元以上了，看完了1/3还不到。不过我看书和玩游戏都喜欢多线任务同时进行，最终有条不紊地完成。游戏方面现在是这样的：吃饭的空闲玩《斯坦因之门》、下班乘车玩GBA《真·女神转生》，到家了练练《苍翼默示录》。练连段未果郁闷时换上《如龙 终焉》杀一会僵尸，文艺范儿小清新上头后会打《异度传说 第三章》。

★空调修好刚一个月又漏水了。其实风扇吹着吹着不开空调也能习惯，何况跟老家南京比，深圳的夏天那可算相当温和的，当真是“冬暖夏凉”。



乌冬

◆和阿鲁打赌AKB总选举宅姐能否进前十，结果赢了一顿饭。话说今年的总选举也是看点十足，新力军空降频繁上演不说，而且神之七人还重新洗牌，阿鲁主推的虎牙掉出了神七的位置，由有机磷顶上，是否预示着到了“更新换代”的时候了？

◆总觉得深圳的电影院有一个很不好的地方，那就是电影临结束的时候清洁的大妈就会早早进来站在门口，一看到这样不用问都知道电影差不多完了，不知道这算不算是剧透呢？反正每次我都会给这种情况扫了兴。





阿鲁

■乌冬锅锅在看完几乎AKB所有综艺节目以及在本人的不断引诱下，总算是踏出了成为AKB“真饭”的第一步——预订了《AKBがいっぱい ~ザベストミュージックビデオ~》初回蓝光盘。只要入坑就好说了，我相信乌冬锅锅最喜欢的宅姐（指原莉乃，总选举排名第9）今年肯定会出不少圈钱的东西，等着看好戏咯！

■做完这辑《掌机王SP》就轮到我请年假回老家咯！想想那些阔别已久的家乡美食，口水已经忍不住往外流了！但是不知道我这肠胃是否还经受得起家乡菜高强度刺激性的考验……



LIKY

◆最近玩了下iOS上的《圣剑传说2》，虽然操作异常别扭，但因为是中文版，也玩得个不亦乐乎，Square在SFC时代的作品实在是经典无比，又让人回味起那个时代游戏的独特韵味。

◆逛宜家时看到一个小黑板挺好玩，于是给麦兜买了一个，想培养培养他的读书认字和绘画，结果买回来后被老妈泼了一盆凉水——这用粉笔画来画去的，要吃多少粉笔灰啊，怎么能用呢？心里一想也的确是有欠考虑，看来这一百多块打了水漂，现在放在家里当了摆设，不过还是有点不甘心啊，我机会还是要让他玩玩。





sienna（美编）

◆大家好！我是新美编sienna，经过漫长的试用期今天终于和大家见面了，还请大家以后多多指教。

◆在进入“掌机王”这个大家庭的这些日子里，看到众小编桌子上各式各样的宅物真是让我大开眼界，虽然我玩的游戏不多但看到这些可爱宅物还是很喜欢。

◆最近去了一次海边露营，本想好好享受一下面朝大海睡觉的感觉，谁知半夜来了一群抓螃蟹的人吵得我无法入眠，结果杯具了……



苍穹



◎《生化危机 佣兵 3D》全部50枚勋章成功解锁时，个人却没有太多的兴奋和喜悦之情。如果说每一次攻略任务都是小编与截稿日之间的一场战斗的话，这次我打了一场糟糕的战役。“前事不忘后事之师”，必须要总结经验、吸取教训。

◎终于挤出时间读完了《影武者德川家康》，隆庆一郎先生抓住历史上零星的疑点，将其串联起来写出了如此精彩的故事，战争、剑法、忍术、权谋的争斗在小说中展现得淋漓尽致。很久没有读到这样令我手不释卷的好书了！

◎电影《源代码》（Source Code）的情节颇具新意，虽然搜寻罪犯的过程简陋了一些，但仍不失为一部出色的悬疑片。



酷洛洛





※最近有点倒霉。得了重感冒、顺便发个烧、打喷嚏还闪到腰，被迫休息了好几天，在宿舍趟也不行，站也不行，坐也不行，总结两个字：杯具。另外感谢送我去医院的半夏，最后祝她生日快乐(-v-)。

※Saber在160截稿当天做好啦，哇哈哈。这套模型全件预上色，一劳永逸，非常适合刚接触模型的玩家，有机会要给她消个光。准备跳这个大坑，期待Saber lion。



半夏



※朋友家的猫霸气十足，并有一个和它的性格极其符合的名字——二狗。

※生日当天感冒加发烧，浑浑噩噩地躺了整个周末，我美好的香港游、迪斯尼……全都泡汤了，5555……



※宅若久时天然呆，呆到深处自然萌——送给我宿舍里那只从不出门又萌又呆的小猫。



白菜



□回到深圳的那一天，下了机场大巴后，在前往公司宿舍的路途中不幸迷路。当时夜色深深，寒风瑟瑟，我忽然发现前面一位美女正独行于路上。凭直觉我断定她正走向我宿舍所在的街道，于是便慢慢跟随其后。也许美女已经查知了我归心似箭的心情，步伐显得特别轻快，而且总是选择比较亮的地方让我容易看清她的身影。最终我回到了熟悉的街道上，正在我想要向她表示谢意时，不知何时，她已消失在夜色之中，不知所踪——活脱脱的女雷锋啊。

□在重庆玩双将《三国杀》时，有一次选到张飞+黄盖的组合，在吴国太“补益”的帮助下，用了半个牌堆，硬是将司马懿活活杀死，就算对面有个5红牌的华佗也没能将其保住。在我勇猛身姿的感召下，某朋友回家后特意PS了一张图片，用来表达我们厮杀到底的精神。





咕噜（美编）



◆可喜可贺，家门口的地铁终于通车了，终于缓解了上班高峰期挤车难的问题，但是乘车费却水涨船高……好无奈。

◆常言到“家家有本难念的经”其中一本就叫“婆媳经”。最近追看电视剧《当婆婆遇上妈》大结局里有一句经典台词“做人家的老婆，要经得起谎言，受得起敷衍，忍得住眼泪，放得下诺言”。好令人深思的对白。



Tuxi（美编）



◆暑假快到了，家里某只“小魔王”也差不多要过来了，除掉补课的时间，要在深圳待上半个月，看来本人又要陷入水深火热之中了……

◆幸福十大表现：1.拍照片喜欢露牙齿；2.旅游纪念品摆放在桌子上；3.很享受地读书；4.爱品茶或红酒；5.再忙也要运动；6.爱收拾自己的小空间；7.有两个交心的朋友；8.心里甜蜜地想着一个人；9.早晨起床后感觉一身轻松；10.走在路上忽然发笑。有四条以上出现在你的生活中，内心就是幸福的。



澄香（美编）



☆养了一盆不知名的小植物放在卧室桌上，数天后，叶子黄了，赶紧拿到阳台上晒太阳，才慢慢又绿了。

☆深圳六月的天气已经非常热了。

☆做了一次伴娘。婚礼的场面的确很感人。但是穿着高跟鞋站了一天的我回家后发现脚抽筋。做伴娘可真不是一件轻松的事。

☆朋友在飞机上拍的某个小岛。已经被我用来做了桌面壁纸。很喜欢这种湛蓝的海水。



想秀你就来

生活中的每一个瞬间都是值得纪念的，你想和大家分享你生活中精彩的瞬间吗？你可以将它拍摄下来，和个人资料一并用Email发至pgking@263.net，或者来信“兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）”，等到你在交流空间栏目中露脸时，所有的读者都能看到那个与众不同的你！

交流空间

林斌杰　昵称：彗星愚人



性别：男　年龄：20
拥有掌机：暂无
喜欢的游戏：《皇家骑士团》、《马里奥赛车》
地址：安徽省凤台新消防大队
邮编：232101
QQ：642215390
Email：642215390@qq.com

张杰宁

性别：女　年龄：17
拥有掌机：NDSL、iDSL、GBA
喜欢的游戏：《口袋》
地址：广西南宁市青秀区安湖路4号
邮编：530022　QQ：349658171
Email：349658171@qq.com
想说的话：愿天下的玩家都蒙神保佑不遭贼手……

何梓超　昵称：清音·为世

性别：男　年龄：15
拥有掌机：PSP、NDS
喜欢的游戏：《深爱》、《高达》
地址：广东省中山市东凤镇逸湖半岛31幢101单元
邮编：528425　QQ：678468689
Email：678468689@qq.com
想说的话：2011年，什么都给力，《掌机王SP》也不例外。

孔繁熙　昵称：25仔

性别：男　年龄：15
拥有掌机：暂无
喜欢的游戏：《MGS》、《王国之心》
地址：广东省清远市清城区北苑新村南座403号
邮编：511500　QQ：823392353
Email：l823392353@21cn.com
想说的话：平时玩掌机都是去同学家玩的，自己神马时候才能有台……

万涛　昵称：寻找真爱

性别：男　年龄：17
拥有掌机：PSP、3DS、NDSL、iDSi、GBM等
喜欢的游戏：《高达》、《战场的女武神》
地址：江苏省盐城市盐都区盐城中学对面中国移动菁华书店
邮编：224000　QQ：598835417
Email：598835417@qq.com
想说的话：解放啦！职中我来啦！

林阳阳　昵称：小阳

性别：男　年龄：19
拥有掌机：暂无
喜欢的游戏：《口袋》、《火纹》、《逆转》
地址：浙江省宁海市桃源中路92弄408室
邮编：315600　QQ：1813682028
Email：victor0077@qq.com
想说的话：我要加油！大家也一样！第一次写回函，很激动的哈！

只言片语　祝我买《掌机王SP》100辑，一定要登！还有我第一次寄表！（南宁 好人菜私）

隋欣

性别：男　　年龄：未知
拥有掌机：iDSL
喜欢的游戏：《JUMP大乱斗》
地址：辽宁省丹东市元宝区宝山新城12号楼1单元2B03
邮编：118000　　QQ：1123028329
想说的话：为日本祈福好运?

朱家腾　昵称：猪疼

性别：男　　年龄：15
拥有掌机：PSP、NDS
喜欢的游戏：《初音》、《战神》、《太鼓》
地址：福建省福州市晋安区秀峰路135号中天翡翠城11座702
邮编：350015　　QQ：709894646
Email：709894646@qq.com
想说的话：其实我已经死了，我只不过是灵体实体化了而已。

吴俊琦　昵称：惊云

性别：男　　年龄：13
拥有掌机：PSP、GBA
喜欢的游戏：《口袋》、《MHP》、《高达》
地址：广东省广州市天河区棠德花苑397号803
邮编：510665　　QQ：253214192
Email：wjq12123@126.com
想说的话：玩游戏的技术和人品是成正比的！

刘陶颂　昵称：天梦露

性别：男　　年龄：16
拥有掌机：NDSL
喜欢的游戏：《口袋》、《初音》、《深爱》
地址：北京市朝阳区武圣西里28号紫东苑3号楼503号
邮编：100021
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好！

文振宇　昵称：TOP

性别：男　　年龄：19
拥有掌机：PSP、NDSL
喜欢的游戏：《恶魔城》、《MHP》、《战神》
地址：安徽省合肥市蜀山区黄山路451号
邮编：230031　　QQ：17649617
想说的话：非常期待3DS啊！等价格降一阵，出烧录卡后，立即入手。

许明敏　昵称：疾风盗仁

性别：男　　年龄：20
拥有掌机：GBA、3DS
喜欢的游戏：《口袋》、《塞尔达》
地址：福建省福州市鼓楼区屏西路98号省直机关屏西住宅小区51#604
邮编：350001　　QQ：1175471100
想说的话：为了3DS，我狠下心来去超市打工，终于……

刘慎明　昵称：润润

性别：男　　年龄：17
拥有掌机：GBA、GBM、NDSL、NDSi
喜欢的游戏：《口袋》、《星之卡比》
地址：江苏省无锡市辅仁高级中学高三（6）班
邮编：214000　　QQ：277354141
Email：1261939689@qq.com
想说的话：和游戏忠诚相伴一生的人是幸福的。

钟华正　昵称：芒果

性别：男　　年龄：14
拥有掌机：PSP、NDSL
喜欢的游戏：《初音》、《口袋》
地址：广东省江门市新会区深源里48座309
邮编：529100　　QQ：244804214
Email：244804214@qq.com
想说的话：本人既是初音饭，也是口袋饭哦！

朱灏　昵称：PPQ

性别：男　　年龄：17
拥有掌机：PSP go
喜欢的游戏：《秋之回忆》
地址：江苏省苏州市园区苏大附中高三（2）班
邮编：215000
Email：NagumoKasumi@hotmail.com
想说的话：5pb.加油！日本加油！

谢昊良　昵称：镜音レン

性别：男　　年龄：13
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《MHP》、《高达》
地址：山西省太原市小店区并州南路西一巷百桐园8号楼8单元801
邮编：030006　　QQ：1403181891
Email：1403181891@qq.com
想说的话：加紧买3DS中……

只言片语　手办穷三代，两坑毁一生。手办、高达双坑压力大，PSV目前已不在预算中……（苏州 神之豆浆）

掌机王 自由谈

游戏与动画漫画的互动由来已久，动漫改编游戏在游戏阵容中更称得上是一大家族，不过数量虽然庞大但精品寥寥。本辑“自由谈”收录的作品，便是对动漫改编游戏数目多但精品少这一现象来进行分析。赞成也好，反对也罢，这个栏目就是让各位各抒己见的，大家对游戏及游戏界的一些事件有什么你的看法见解和分析判断，也别忘了写成稿件投稿。

栏目主持：马修

文 巴图鲁

糟粕还是精品

——乱谈掌机上的动漫改编游戏

由动漫改编的游戏，在如今的游戏界已经屡见不鲜。象《火影忍者》、《BLEACH》和《海贼王》以及《家庭教师》之类的热门动漫作品，几乎每一年都要出个数款不同类型的游戏投入市场。然而这些原本优秀精彩的动漫作品，一旦被改编成游戏进入市场，却立刻失去了其在动漫领域呼风唤雨的地位，反而经常出现水土不服萎靡不振的模样。纵观NDS和PSP上形形色色数以百计的动漫改编类游戏，真正让我们印象深刻、过目不忘、在我们心中留下美好回忆的可以说是屈指可数。除了极少数能堪称经典之外，大多数都惊人地雷人。那么究竟为什么如此多的动漫改编游戏的口碑和质量会如此低下和不堪，下面就来谈谈兄弟我的看法。

低成本高回报导致量产化



一般来说，动漫改编的游戏成本都不会太高，为什么呢？因为根据动漫改编而来的游戏，剧情和人设方面多半都是会延续原著的剧情和人物，这样一来就省下了大量编写剧情和人物设计的成本，如果原著有动画版的话，那么游戏里的角色对白和配音乃至背景BGM也可以直接从动画素材中截取……虽然投入的钱不多，但是大多数的动漫改编游戏的回报还算不错，对日本游戏销量榜经常关心留意的人一定发现过这样一个现象：根据人气动漫改编的游戏不管他的质量有多渣多雷，在游戏发售的首周经常能挤进销售TOP 10。最典型的代表就是PSP上的《BLEACH 7》，虽然素质是一代不如一代，但凭借着原著这么多年在日本积累起来的超高人气，竟然在发售当周干掉了《皇牌空战2》这样的实力派硬是挤进了TOP 10。而登陆于任天堂新贵掌机3DS上的Wii版《海贼王》的冷饭合集《海贼王 无限航海SP》，虽然由于掉帧、视角等问题饱受争议，但仍然在发售首周就以8万的成绩迅速占据销售榜榜首的位置。

这样看来也终于明白，为什么那么多厂商喜欢开发动漫改编的游戏。动漫改编游戏低投入高回报，也似乎让厂家看到了敛财的机会，于是很多厂家都铆足了劲对手中握有版权的动漫作品进行游戏量产化，最首当其冲绝对当属《火影忍者》、《BLEACH》和《家庭教师》这三款目前在日本热播的作品。其中《火影》在NDS和PSP上双线出击，作品基本已经多到泛滥的地步，光拿PSP来说，去年《火影》就在上面出了三款作品：有号称10周年纪念作《疾风传》正统续作的《火影忍者 疾风传 终极觉醒3》，有打着原著里的恐怖组织“晓”为幌子的外传作品《晓之鼓动》，有模仿《怪物猎人》、利用忍术来猎杀大型尾兽并从猎人口中夺食的山寨《猎人》型游戏《火影忍者 羁绊驱动》，以及预定于今年秋天上市的模仿“《无双》系列”游戏的山寨《无双》型忍者游

戏《火影忍者 疾风传 终极冲击》。



▲《火影忍者》也狩猎。

《BLEACH》更是不用说了，光是《灵魂升温》这一系列就在PSP上从1出到了7，联想到PSP发售的时间至今还不足7年、以及某人那句“PSP可以战斗10年”的豪言，出8出9出10的可能性还是非常高的，这效率这速度真的实在令人惊叹（还没算上《灵魂嘉年华》的两款作品）。动漫游戏虽然出得很勤很快、效率很高，但是其质量通常实在令人难以恭维。就拿“《灵魂升温》系列”来说，从1到7每推出一次新作仅仅是增加几位原著中出现的新人物，其余基本就是拿以前作品中的老角色充数，而且无论是普通的必杀技还是超杀都不曾改动一下。当你打开游戏，发现里面竟然有超过80多号可选择人物的时候，多少还是会内心很不平静地小小激动一下吧？然而在半小时的游戏之后，当你发现其中这80来号可选择的人物之中的95%的人物都是以前自己玩过的使用老招式的老角色后，是否会再次很不平静地小小愤怒一下然后大喊一声“起可修”呢？

最令人郁闷无奈感叹的是当其他系列的游戏画面在越做越华丽的时候，有几款动漫类的游戏却与别人背道而驰走下坡路，其中最明显的便是《灵魂升温》这个系列。2006年笔者第一次接触了PSP上的《BLEACH》，当我第一次用PSP玩《灵魂升温》时，那画面是何等的强悍、何等的震撼人心！然而再看最新的7代，你会觉得自己似乎是穿越了时空倒退回了6年多前的岁月——这也难怪，1代虽然可使用的角色仅仅只有几个人，但游戏容量却高达500多M，所以无论是人物还是必杀那是相当的华丽。而这一次的《7》虽然角色多达80多人，但游戏容量仅有300多M，所以无论是画面还是内涵方面感觉似乎都有倒退的感觉。有同样问题的还有NDS上的“《家庭教师》系列”，这款以日本热门动漫为背景制作开发的游戏系列目前在NDS上已经前后推出了七八款游戏了，游戏内容涵盖了RPG、FTG、ACT、ETC等等各大主流游戏类型，然而无论是哪一种类型的游戏质量，都无法让人恭维，以至于让我这个铁杆里包恩的粉丝在玩过之后也忍不住想喊上几嗓子：“Takara Tomy太不厚道了！想赚钱也不能这样搞的啊！”



剧情缺乏新意，没有创新

除了为了追求高利润而量产游戏进而导致游戏素质普遍不高外，动漫改编类游戏在剧情上缺乏新意没有创新也是一个很大的问题。比如《火影忍者》和《BLEACH》，看过原著的玩家基本都对原著中的剧情默熟于心，然而改编成游戏后你又来一次，由于在原作中已经体验过，所以基本都起不到感染人的效果了——何况游戏毕竟是游戏，对于气氛的营造显然不可能超越更为专业的动画版，所以很多作品在看动画的时往往能把人感动得涕泪横流，然而改编成游戏后在游戏世界中再次碰到就完全麻木了。比如说当TV版的《火影忍者》中六道佩恩向鸣人阐述战争带给自己的伤痛以及自己为了朋友决定报复世界的时候，伴随着那悲伤的背景音乐，真是让人感动得几乎哽咽；然而到了游戏中就再也体会不到那种感觉了。

同样的事情也出现在《名侦探柯南》、《侦探学院Q》和《魔人侦探 涅罗》等侦探类动漫改编的游戏之中。因为原著就是侦探推理类作品，所以决定了其改编后的游戏必须也是侦探类AVG，糟糕的是为了节约成本，游戏版通常只是加入了几个新的段子，但也大都延续了原著中的人物事件和作案手法。只要是看过原著的铁杆粉丝，甚至不用经历繁琐的推理过程都能很轻松地找出最后的事件凶手。如此设定简直就是亵渎了以需要通过细致的观察、慎密的思考、最终找出隐藏在事件背后说着谎话的幕后真凶的“《逆转裁判》系列”为代表的推理AVG。



说些不错的





虽然大多数由动漫改编而来的游戏质量都不大理想。但是平心而论其中也确实出现过不少值得一提的经典作品。比如说在NDS发售初期少年JUMP联手老任打造的《少年JUMP 全明星大乱斗》和《少年JUMP 终极明星大乱斗》这两款动漫乱斗游戏，无论是从手感还是系统都非常不错，而且游戏中多达百余位曾经或者正在活跃在JUMP漫画中的主角和忠实于原著的台词对白都能让人感动，支持多人同乐的设定更是让此游戏在《马车》尚未出现的Wi-Fi联机初期成了网战的不二选择。也许是受到了这两作大受成功的启发，打那以后，越来越多的动漫改编游戏开始尝试与其他作品“联合”，在自己的作品中加入其他热门漫画中的角色——真的应了黄健翔的那句话：“你不是一个人在战斗！”

在这股热潮中，又涌现出一款值得肯定的作品，那就是号称动漫世界两大少年死神名侦探的柯南和金田一联手登场的侦探类AVG《名侦探柯南&金田一少年的事件簿 邂逅的两位名侦探》，这款游戏的剧情跌宕起伏，情节一波三折，尤其是在柯南和金田一这两位名侦探之间的切换更是做得非常到位，两种不同的画面风格以及两种不同的侦探推



理方式，总能在最恰当的时机进行最合适的交融。

优秀的动漫改编游戏当然还不止以上几款，当素以搞笑著称的《KERORO军曹》遭遇素以正统为卖点的“《传说》系列”，便诞生了去年那款让人眼前一亮的、以KERORO军曹为主角的传说RPG游戏《KERORO RPG 骑士、武者与传说的海贼》。游戏不仅结合《KERORO》原著中一惊一乍的夸张无厘头搞笑剧情，也把“《传说》系列”中传统的称号、料理、以及手动搓招系统完美保留。而新加入的COSPLAY系统，使得军曹等人不仅可以化身成为骑士、武者和海贼，更可以使用许多熟悉的技能，比如说那个经典“我的右手在燃烧”等等。更另人感动的是游戏中作为支援角色登场的，全是Namco风靡一时的经典游戏名作如《安道尔创世纪》、《块魂》、《太鼓之达人》、《钻地小子》等作品中的熟悉角色，让人在游戏的时候真是既惊讶又感动。



说了这么多其实还是那句老话，态度决定一切，动漫改编游戏之所以普遍质量很低与游戏制作商的态度大有关系。如果一个制作商制作一款游戏只是抱着要趁着这个漫画还火的时候尽量多出游戏而缺乏考虑游戏的质量，那么永远不可能做出好的作品。或许当你正玩得兴致高亢的时候游戏的流程就哑然而止了，制作商为了给后续作品留下悬念故意将流程做得很短，要想体会到下面的内容，就请等待无止境的续作吧——试想这时候你的心情和感受，当你满心期待地等来了续作、却发现只不过是延续了前作的引擎画面开发的一款套着马甲的新作时候你的感受和心情。或许只有抱着财宝公司当年在MD上做《幽游白书 魔强统一战》的决心和理念来开发游戏，才有可能制作出像《魔强统一战》这样能流传至今不被人遗忘的神作吧。

说了这么多其实无非就是发泄一下自己对于铺天盖地的动漫改游戏素质低下现状的一点不满，动漫改游戏既可以是精品也可以是次品，不同品质的游戏取决于游戏制作公司的态度。真希望那些游戏制作公司在将动漫改编成游戏之前好好审视一下自己，不要盲目的追求数量和速度，更要追求一下游戏的质量！

玩家点评

PSP 地球防卫军2 携带版

厂商：D3 Publisher　类型：ACT

评论人：Sonin　评分：8

本作是一款讲述地球遭到外星生物入侵时，手持高科技武器的防卫军士兵与外星怪物展开战斗的故事。游戏的画面属中下水平，当同屏怪多时画面会明显拖慢，尽管扫射群怪的确爽快，但“卡+多”，不免有了矛盾。

游戏的亮点之一，就是对场景的可破坏性，大到摩天楼，小到路边树，都会在你的射击下或塌或飞，可以说只有看不到的没有打不倒的，极大增强了玩家的代入感，不过需要注意的是，武器爆炸对玩家也是计算伤害的哦。而另一个魅力，就是游戏中的怪兽级BOSS了，当玩家对决大山般的巨兽时，激动是难以言喻的。

在游戏的任务中，武器限选2种，但只要选择得当，威力也不小。驾驶坦克，飞行器等设备也对攻关起到了一定作用，不过要想熟练驾驶，还是需要一定的操作水平的。

总的来说，本作不算优秀，系统仍待加强（有时系统的自动导向会使玩家不得不朝一个方向攻击，十分不自由），但如果你对这类特摄风格的、高爽快度的游戏有兴趣，那么本作会让你过瘾的。



NDS 重装机兵3

厂商：角川Games　类型：RPG

评论人：sywpurple　评分：9

本作的画面达到了NDS游戏的中上水平。不过各位玩《重装机兵》应该不是冲着画面去的吧。宏大的世界地图、超高的自由性、丰富的隐藏要素、五花八门的改装才是这个游戏的精髓，外加赏金战那熟悉的音乐，想必让每个老玩家都是热血沸腾了。

游戏的整体难度不大，剧情也是经典的主线加支线任务的搭配模式。但在不看攻略的情况下，很多支线任务（装备、战车）达成的难度偏大。本作在战车设定上可以说是下了重手笔，加入了摩托车和生化战车、多种改造路线、丰富的武器装备，都可以让玩家打造出心仪的个性战车队。而引入掉落物品等级系统也满足了一些玩家的刷宝欲，使得游戏的耐玩性和多周目性大大提高。而前期各种私奔意外通关的设定也依旧是让人哭笑不得。



总体来说，游戏具有相当高的素质，同时也不乏众多BUG和设计缺陷，如西大陆设计貌似偷工减料等等。但瑕不掩瑜，而借助于汉化，更让我们再次随着剧情体验一次《重装机兵》的战车冒险。推荐新老玩家尝试这款大作！

稿件要求

掌机相关的游戏、主机、事件、游戏的要素等都可以进行评论。字数控制在390~410之间，形式以评论为主。另需附上笔名、评分及一张配图，游戏点评请提供有代表性的无LOGO游戏截图。

栏目主持：白菜

火热秘技

自从在重庆面杀了“三国杀”以后了，是越来越对网络版没兴趣了。首先张角在场各种不爽——不禁言呢，他就直接发言要人杀他判雷击；禁言呢，他就把托管图标不断点亮熄灭来代表他有闪。看久了真的挺烦人的。

说到网络版，还有许多人疑心病重。主公刘备二号位双雄，刘备开场把所有的手牌丢给了双雄，接着双雄直接判决斗，收了全场。于是所有人一致认为这是黑房。但刘备与双雄，包括场上还有其他部分反贼都是我们群里去打的，本来就是娱乐娱乐，赌一把而已，只是运气好赌中了罢了。所以别把人都想得那么势利，不就是个娱乐桌游，至于开黑房么……



日版 冬宫原创 暗之巫女与诸神的指轮

エルミナ–ジュOriginal 暗の巫女と神々の指轮

●标题颜色变化

标题上“Original”的字样会随着发现的道具数量而变化。超过200个后会变为绿色。

●经验值赚取

・アビ猎杀

虽然一战只能获得1000左右的经验值，不过因为可以进行连战，所以在升到LV5之前**アビ**是个非常安全便利的练级对象。它就在初期**クレイディアの**洞窟的1F等着大家哦。如果是单人作战的话，可以升到LV7～8左右，再往上就没有什么效率了。

・养殖型赚取法

目标为可以呼叫同伴的怪兽。这是一种不断击倒增加的怪兽来累积经验值的赚取法。但采用这种方法必须注意的是，队伍务必要拥有能够防御增加后的敌人造成伤害的防御力，以及将其瞬间一网打尽的火力，否则很可能会出现全灭，又或是无法结束战斗的情况。以下是推荐实施本赚取方法的目标。

怪兽	场所
アルティメットランナ–	シェ–ベ遗迹北侧
レッサ–デ–モン	クレイディア洞窟B2F
グレ–タ–デ–モン	龙の牙
古の骑士の灵	记忆された历史
ドラゴンケンタウロス2世	记忆された历史

※增值停止的现象

大概在击倒10～20排敌人时会出现这样的现象：画面上显示了“敌が仲间を呼んだ”的字样，却没有增援前来。发生这种情况之后，不管怎样都不会再有增援了，只能将敌人打倒。回避该现象的方法是加入休息的回合，等待敌人补满至4排后再进行攻击。

・独占经验

对象必须是是回合结束时不会回复HP的敌人。首先将其麻痹，之后收拾掉其余的敌人。完成这些准备步骤后，除了想要培养的角色外，其他全员选择逃跑，只留下想要培养的角色来击倒被麻痹的敌人。如此一来，这名角色可以获得总经验3/5左右的经验值。

●混乱时的对策

进入混乱状态后，防御指令仍然生效，能够正确被角色执行。直到恢复正常状态前就用防御来保持战力吧。

●扔错道具的挽回法

マウレアの森的垃圾场可以捡回之前扔掉的前10个道具，不过每次需要消费1000GP。

●扩张炼金仓库

炼金仓库会随着剧情事件的发生次数而扩张。10次事件后扩张到30格，16次事件后扩张到50格，19次事件后扩张到99格。

●□键的活用

□键本来是用来打开地图的，不过在选择咒文时按下则会瞬间退回冒险画面。利用这个特点，在咏唱回复或常用咒文时能够非常方便地进行取消。另外在宿屋连续住宿时还能作为Skip机能使用。

●炼金BUG

在仓库直接进行炼金合成的话，所选择的第2个素材在合成后不会消失，反倒是排在第2个素材之后的素材会消失。如果炼金时所选择的第2个素材是仓库中排在最后的素材，那么合成将不会消费这个素材。回避这个BUG的方法是：尽量不要直接用仓库炼金。



3DS 日版

海贼王 无尽航路SP

ワンピース アンリミテッド クルーズSP

●高效率的金色GP赚取法

冰山岛上开始地点，攀登上悬崖后顺着路前进，在尽头处抓住企鹅就能获得金蛋，将其点数化就行了。另外冰山岛上也能采取到黄金的果实，也可以顺便去获得。

●有关合体技的等级提升

由于合体技的经验值是每个角色分开计算的，因此比起两个人同时提升，不如让一个人集中提升比较好。合体技的等级是全角色共通的。

●地图完成率100%达成法

地图的未踏足部分不会被白色边框围住，可以放大地图后仔细观察。

●前后篇全角色解放

树林岛从阳光号出发往西边走，在椰子树附近挖掘地面会出现宝箱，能够获得“谜のチケット”。带着这个道具前往船头的狮子处会发生剧情。与橘子树附近的索隆，厨房的布鲁克以及健身房的乔巴说话，之后再与船头附近的大雕说话，就能解放前后篇的所有角色，并在生存模式中使用了。

●暴走乔巴的变身条件

这是在BOSS战时才能使用的秘技。首先要求乔巴的“觉悟”为LV5，然后HP要在1/10以下，满足上述条件后使用必杀技“ランブルボール”就会变为暴走乔巴。

●无限获得长藤

在树林岛击倒最初的BOSS巴索罗谬·熊的地方向上，有长着长藤的地方。拿取后稍微前进一些会看到橡胶果实。到达这里之后再返回原来的地方，会看到长藤又长了出来。如此反复就能无限获得长藤了。



掌机游戏综合发售表

NEW GAME RELEASE SCHEDULE 栏目主持 胧月

E3过后，不少大作陆续确定了具体或大致的发售日期。待PSV主机发售日确定，其游戏名单也会出现在发售表中。6月30日的3DS版《深渊传说》移植自PS2同名游戏，也是3DS发售至今的第一款RPG大作。七月上旬各平台较为平淡，但中旬则有3DS的《星际火狐64 3D》、PSP的《太鼓之达人DX》发售，另外跨平台的《解放之剑 雷克斯》也适合喜欢迷宫类游戏的玩家一试。

发售表阅读说明

■红色字体为受瞩目游戏。

■以日元标价的为日版游戏，以美元标价的为美版游戏。所有日版游戏的价格均为税后价格。

Nintendo 3DS

日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
2011年7月					
7日	洛特雷克博士与忘却的骑士团	ドクターロートレックと忘却の骑士团	Konami	AVG	5480日元
7日	剑、魔法与学园物3D	剑と魔法と学园モノ。3D	Acquire	RPG	5880日元
14日	星际火狐64 3D	StarFox64 3D	Nintendo	STG	4800日元
14日	解放之剑 雷克斯	アンチエインブレイズ レクス	Furyu	RPG	6090日元
14日	超级黑鲈鱼 3D大战	スーパーブラックバス 3Dファイト	Starfish	SLG	5040日元
21日	仙魔大战 汉熟霸王 三位动乱战创纪	ビックリマン汉熟霸王 三位动乱战创纪	日本一Software	TAB	6090日元
28日	超级口袋妖怪大乱斗	スーパーポケモンスクランブル	Nintendo	ACT	4800日元
2011年8月					
4日	谜惑馆 回音之间	谜惑馆 音の间に间に	Capcom	AVG	4800日元
11日	惊奇！飞跃！魔法笔	びっくり！とびだす！魔法のペン	GAE	AVG	3990日元
25日	两眼锻炼右脑 3D速读术	两目で右脑を锻える 3D速读术	Mile Stone	ETC	3990日元
2011年9月					
8日	噩梦解谜 碾压3D	ナイト メアパズル クラッシュ3D	SEGA	ACT	4179日元
22日	闪乱神乐 少女们的真影	闪乱カグラ –少女达の真影–	MMV	ACT	5980日元
2011年10月					
27日	豆犬	豆しば	日本Columbia	ETC	5040日元
2011年夏					
未定	俄罗斯方块 核心	テトリス アクシス	Hudson	PUZ	售价未定
未定	秘密基地建设3D	AZITO（アジト）3D	Hamster	SLG	5229日元
2011年秋					
未定	新·深爱	NEWラブプラス	Konami	AVG	售价未定
未定	忍 3D（暂名）	Shinobi 3D（暂名）	SEGA	ACT	售价未定
2011年冬					
未定	雷电十一人GO	イナズマイレブンGO	Level-5	RPG	售价未定
未定	大战略3DS（暂名）	大战略forニンテンドー3DS（暂名）	Systemsoft Alpha	SLG	售价未定

NINTENDO DS

日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
2011年7月					
14日	噗哟噗哟 20周年纪念版	ぷよぷよ！！ 20th anniversary	SEGA	PUZ	5040日元
14日	心之可可珑	ココロノココロン	NBGI	AVG	5040日元
14日	野营妈妈+爸爸	キャンピングママ+パパ	Office Create	ETC	5040日元
21日	诺拉与刻之工房 雾之森的魔女	ノーラと刻の工房 雾の森の魔女	Atlus	RPG	6279日元
28日	恶魔幸存者2	デビルサバイバー2	Atlus	S·RPG	6279日元
2011年8月					
4日	集合！卡比	あつめて！カービィ	Nintendo	ACT	3800日元
4日	汽车总动员2	カーズ2	Disney	RAC	5040日元
4日	全假面骑士 骑士世纪	オール假面ライダー ライダージェネレーション	NBGI	ACT	5040日元
4日	闪亮护士物语	ピカピカナース物语	日本Columbia	AVG	5040日元
25日	苍黑之楔 绯色的欠片	苍黑の楔 绯色の欠片	Idea Factory	AVG	5040日元
2011年9月					
15日	维尼熊 100英亩森林的烹饪书	くまのプーさん 100エーカーの森のクッキングBOOK	Disney Interactive Studios	ETC	5040日元
2011年内					
未定	神秘屋	ミステリールーム	Level-5	AVG	售价未定
未定	欢迎来到海豚公园	ようこそ イルカパークへ	Starfish	SLG	5040日元
未定	俊男×英语 恋上英国	ハンサム×ENGLISH イギリスに恋して	Intelligent Design	ETC	5040日元

深渊传说

6.30 ◆NBGI◆RPG◆6090日元

A 期待度

知名RPG系列《传说》史上的一大力作登陆3DS。《深渊传说》在系列FANS中拥有极高的评价，而3DS版本亦不是单纯地炒冷饭，各个角色都增加了原北美版才有的全新秘奥义，场景在3D景深按钮的调节下层次更加突出，3D式战斗势必更加具有投入感。另外斗技场中将会有各作的角色穿越登场，与卢克一行人展开激烈的较量。《传说》FANS还在等什么？

ToHeart2 迷宫旅人

6.30 ◆Aquaplus◆RPG◆5040日元

B 期待度

将虚拟恋爱AVG《ToHeart2》的角色带入剑与魔法的冒险世界的3D迷宫类型RPG。为了找寻返回原来世界的方法，玩家要操控贵明一行人探索3D迷宫，发展剧情，搜寻道具，让角色成长，攻略不同的迷宫。除去萌萌的角色外，游戏还拥有大量正统的RPG要素，编队、转职、特殊技能应有尽有，甚至还有阵型的概念。喜欢这一类型游戏的玩家不要错过咯。

PLAYSTATION PORTABLE

日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
		2011年7月			
7日	火枪手	マスケティア	Otomate	AVG	6090日元
7日	小凉宫春日的麻将	凉宫ハルヒちゃんの麻雀	NBGI	TAB	6279日元
14日	解放之剑 雷克斯	アンチエインブレイズ レクス	Furyu	RPG	6090日元
14日	实况力量职业棒球2011	实况パワフルプロ野球2011	Konami	SPG	5250日元
14日	太鼓之达人 携带版DX	太鼓の达人ぽ～たぶるDX	NBGI	MUG	5229日元
14日	绯色的欠片 新玉依姬传承 未来的碎片	ヒイロノカケラ 新玉依姬传承 –Piece of Future–	Idea Factory	AVG	6090日元
21日	二世之契 回忆之端	二世の契り 想い出の先へ	Idea Factory	AVG	6090日元
21日	战国BASARA 群雄编年史	战国BASARA クロニクルヒ–ロ–ズ	Capcom	ACT	4800日元
28日	女王之门 螺旋混沌	クイ–ンズゲイト スパイラルカオス	NBGI	S・RPG	6279日元
28日	世界第一无厘头恋爱 满堂红	世界でいちばんNG(だめ)な恋 ふるはうす	Boost On	AVG	6090日元
28日	日常（宇宙人）	日常（宇宙人）	角川书店	AVG	6090日元
28日	死神与少女	死神と少女	Takuyo	AVG	售价未定
28日	薄樱鬼 黎明录 携带版	薄樱鬼 黎明录 ポ–タブル	Idea Factory	AVG	5040日元
28日	上坡旋风 携带版	さかあがりハリケ–ンPortable	Alchemist	AVG	7140日元
28日	心之国的爱丽丝 纪念版 精彩奇妙世界	ハ–トの国のアリス・アニバ–サリ–Ver.WonderfulWonderWorld	QuinRose	AVG	5985日元
		2011年8月			
4日	J联盟 创造球会7 欧洲加强版	J.LEAGUE プロサッカ–クラブをつくろう! 7 EURO PLUS	SEGA	SLG	5600日元
4日	风暴恋人 夏恋	STORM LOVER　夏恋！！(ナツコイ)	D3 Publisher	AVG	5040日元
4日	冬宫Ⅲ 暗黑使徒与太阳宫殿	エルミナ–ジュⅢ 暗黑の使徒と太阳の宫殿	Starfish	RPG	6090日元
4日	信长的野望 苍天录 威力加强版	信长の野望・苍天录 with パワ–アップキット	Koei Tecmo Games	SLG	6090日元
4日	勇者30 2nd	勇者30 SECOND	MMV	RPG	4980日元
10日	怪物猎人日记 暖洋洋的艾鲁村G	モンハン日记 ぽかぽかアイル–村G	Capcom	ETC	3990日元
18日	遗忘	アムネシア	Idea Factory	AVG	6090日元
18日	梦幻骑士Ⅳ 超荷再装填	グロ–ランサ–Ⅳ オ–バ–リロ–デッド	RPG	Atlus	售价未定
18日	文明开华 葵座异闻录	文明开华 葵座异闻录	Furyu	AVG	6090日元
25日	黑岩射手 游戏版	ブラック★ロックシュ–タ– THE GAME	Image Epoch	RPG	6279日元
25日	无头骑士异闻录 三足鼎立 巷道	デュラララ！！ 3way standoff –alley–	Ascii Media Works	AVG	5040日元
25日	快盗双天使 时间与世界的迷宫	快盗天使ツインエンジェル 时とセカイの迷宫	Alchemist	AVG	7140日元
25日	侦探部 侦探、幽灵与怪盗	たんていぶ THE DETECTIVE CLUB –探偵と幽灵と怪盗と–	Boost On	AVG	3654日元
25日	真・三国无双6 特别版	真・三国无双6 Special	Koei Tecmo Games	ACT	6090日元
25日	猩红帝国	クリムゾン・エンパイア	QuinRose	AVG	5985日元
25日	萌萌大战争 现代版+	萌え萌え大战争☆げんだいば–ん +(ぷらす)	Systemsoft Alpha	SLG	6090日元
		2011年9月			
1日	圣骑战史	グランナイツヒストリ–	MMV	RPG	5229日
1日	武装神姬 战斗大师 Mk.2	武装神姬 バトルマスタ–ズ Mk.2	Konami	ACT	4800日元
1日	尸体派对 影之书	コ–プスパ–ティ– Book of Shadows	5pb.	AVG	6090日元
1日	纳米治疗者	ナノダイバ–	Takara Tomy	ACT	5040日元
8日	月华缭乱 浪漫	月华缭乱 ROMANCE	Idea Factory	AVG	6090日元
22日	零刻 终焉的一秒 携带版	CLOCK ZERO ～终焉の一秒～ Portable	Idea Factory	AVG	5040日元
22日	甜点岛的彼得潘 甜蜜永无大陆	お果子な岛のピ–タ–パン ～Sweet Never Land～	QuinRose	AVG	5985日元
29日	代码18	code_18	Cyberfront	AVG	6090日元
29日	英雄传说 碧之轨迹	英雄传说 碧の轨迹	Falcom	RPG	6090日元
29日	新世纪福音战士 新剧场版 声音冲击	ヱヴァンゲリヲン新剧场版–サウンド インパクト–	NBGI	ACT	6280日元
29日	侦探部 暗号、密室与怪人	たんていぶ THE DETECTIVE CLUB –暗号と密室と怪人と–	Boost On	AVG	3654日元
29日	白衣性恋爱症候群	白衣性恋爱症候群	Cyberfront	AVG	售价未定
29日	幸运之杖2 湮没于时空的默示录	ワンド オブ フォ–チュン2 ～时空に沈む默示录～	Idea Factory	AVG	6090日元
29日	写真女友	フォトカノ	角川Games	SLG	7140日元

DVD光盘内容导视

13款热门新作最新官方影像

游戏展望台



- 忍道2 忍者传说（暂名）
- 圣骑战史
- 绯色的碎片 新玉依姬传承 未来片段
- 洛特雷克博士与忘却的骑士团
- 梦幻骑士Ⅳ 超荷再装填
- 上坡旋风 携带版
- 魔法少女奈叶A's 携带版 命运齿轮
- 薄樱鬼 黎明录
- 英雄传说 碧之轨迹
- 解放之剑 雷克斯
- 忍 3D
- 新 光之神话 帕尔蒂娜之镜
- 迈克尔·杰克逊 梦幻体验
- 集合！卡比

PSV新特性展示



随盘附送

PSP ISO

- 高达回忆 战争的记忆
- 纸盒战机

NDS ROM

- 南达之岛
- 变形金刚 月黑之时 博派
- 变形金刚 月黑之时 狂派



全部书中所介绍的实用软件，美图秀、经典主题乐园电子版以及精选PSP主题、《深爱》角色歌等着你。

最新发售游戏影像直击

新作特搜队

- 纸盒战机
- 塞尔达传说 时之笛 3D



喧闹游园

- 当愤怒的小鸟遇上马里奥
- 如果口袋妖怪成真



本辑《口袋光环》有奖问答题目

在《塞尔达传说　时之笛　3D》的演示中，林克最后穿的是什么颜色的衣服？

A.绿色　　B.红色　　C.蓝色





3名

PEGA
精美游戏周边



本手册随盘附赠不能单独销售

ISBN 978-7-89476-653-3

掌机王小暑光盘定价：12元 （1DVD+1手册）